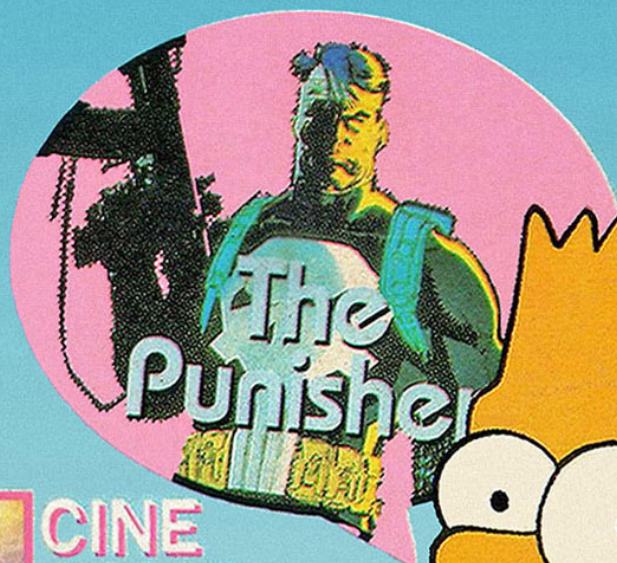
ANO I Nº 1 Cr$ 500,00 julho/1991

Manaus, Boa Vista, Santarém, Rio Branco, Porto Velho e Macapá (Via Aérea) — Cr$ 650,00

NOVOS GAMES NINTENDO SEGA

The Punisher

CINE GAME TARTARUGAS NINJA

JOGOS DE GUERRA EXPLODINDO NA TELA

SUPERDICAS
MASTER
PHANTOM
DYNAVISION

BART SIMPSON A NEUROSE EM FAMÍLIA

OLHA SÓ GAROTADA

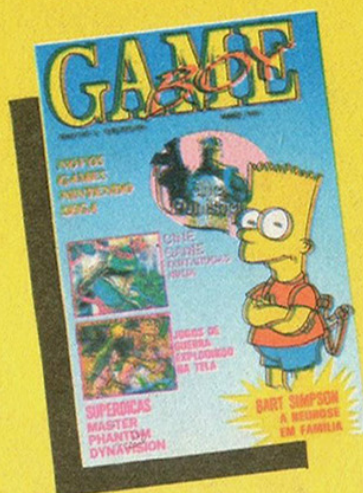
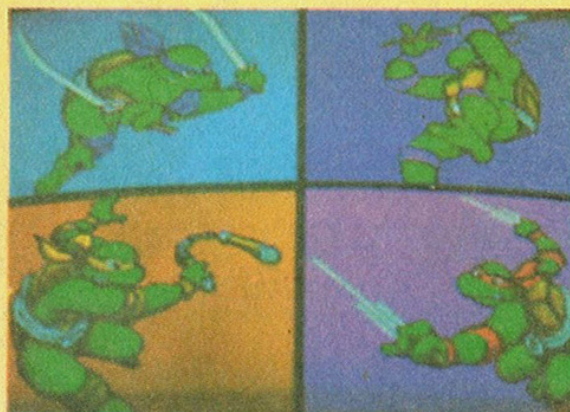
ELE ESTÁ CHEGANDO

PAPOCHIP

*Em várias cores, tons infinitos e energizando em cada bit, chega a você a **Game Boy**, uma revista detonante, sobre videogame e tudo o que cerca esse fantástico mundo de vibrações, armadilhas, lutas, heróis, vidas e emoções...*

*A **Game Boy** veio para ficar. Vamos apresentar matérias, dicas, novidades e tanta coisa incrível, falando uma linguagem jovem, aberta, clara. Nada de enrolação, confusão... Entre no jogo. Sair dele não é uma boa. A hipervelocidade das mãos, do raciocínio, do coração e da ação comanda o jogo!*

*Uauuu! Saque só o visual da **Game Boy!** Queremos acompanhar, bem de perto, tudo o que acontece na área do videogame, passando por você, que é o único objetivo da revista. Você, videogamemaníaco, que sabe o que faz, que joga e acumula vidas. Segure-se aí. Se liga, que a **Game Boy** quer ir junto nessa viagem por galáxias, paraísos perdidos, esconderijos, becos, montanhas e luas. Vamos nessa?*

*E queremos sua opinião, sempre. Temos a preocupação de melhorar nosso trabalho, esteja certo. Mas sua presença é fundamental. Escreva, dê sugestões, discuta a revista. E jogue multo... O mercado está em crescimento. Todas as gerações estão nessa... Acelere o coração: a dica é boa. **Game Boy** garante! Vamos lá: vídeo, videogame, videogameboy... **Game Boy!!***

Índice

Expediente

GAME BOY é uma publicação da Ninja Comércio e Distribuidora Ltda. Cx. Postal 15.620-CEP 03398 - SP. Editor: Fernando Mendes Ferreira; Depto. Comercial: Luzia Merlo Ferreira; Diagramação e Arte: 2M Criação e Produção Gráfica Ltda.; Composição: GGM e 2M; Impressão: Fotolito: DJO; Distribuição: F.C; Jornalista responsável: Guilherme Salgado Rocha (Mtb 2205).

VOCÊ SABIA QUE...

Muitas vezes chegamos em determinados lugares e não conseguimos entender quase nada o que as pessoas falam. Também ocorre que muitas vezes compramos equipamentos e jogos e não os manuseamos por falta de conhecimento de sua linguagem. É pensando nisso que a Game Boy pretende, a partir deste número, abrir uma seção específica para a linguagem do Videogame. Portanto, "bit, cartucho, chip".. já não serão mais monstros para ninguém, a não ser que você não esteja interessado em saber. Mas cuidado, pois se não entrar nessa pode ser chamado de barrela...

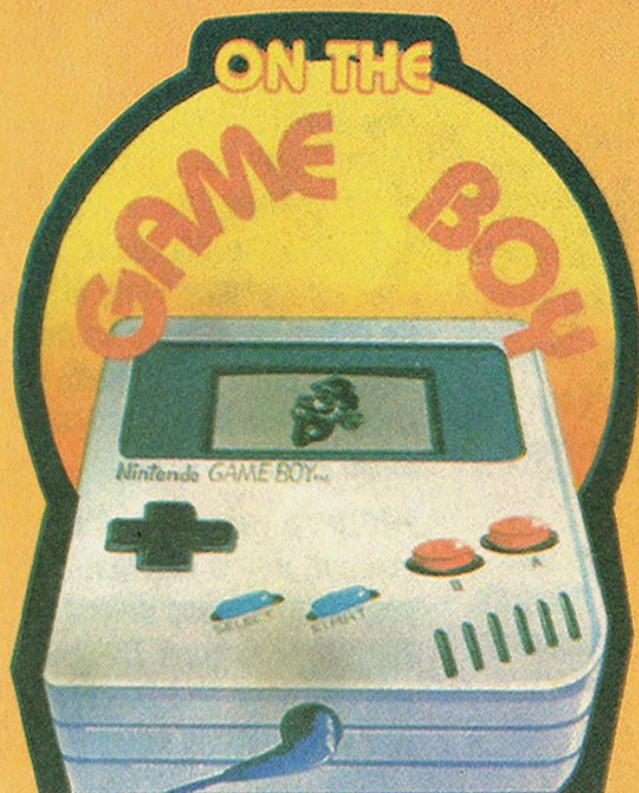
Bit — Unidade de memória. Simplificando, é o menor espaço possível de armazenamento de informações em um computador.
Byte (pronuncia-se "baite") — É um conjunto de 8 bits. Na prática, uma instrução qualquer dada a um microprocessador que ocupa dois conjuntos de 8 bits ou 2 bytes.
Chip — É um componente eletrônico que pode armazenar um grande número de informações ou substituir muitos circuitos eletrônicos. É do tamanho de uma borracha escolar pequena, graças ao silício. Suas "ligações" internas são microscópicas.
Mega (pronuncia-se "megabaite") — É o mesmo que megabyte. É um milhão de bytes.
Kilobyte (pronuncia-se "quilobaite") — São mil bytes.

Cartucho — É o jogo propriamente dito. Tecnicamente, o cartucho contém o programa que será lido e processado pelo videogame.
Apple (pronuncia-se "épou") — Genericamente, refere-se aos computadores de 8 bits produzidos pela empresa norte-americana do mesmo nome, como o Apple II plus e o Apple IIe. A Apple Corporation também produz os computadores McIntosh de 16 e 32 bits.
Bônus — São pontos extras que um jogador de videogame consegue ao realizar determinada manobra, façanha ou teste especial.
Console — É o aparelho de videogame em si. Contém um microprocessador que, ao "ler" as informações dos cartuchos, executa as funções dos jogos.
Fase, Nível ou Estágio — É cada uma das partes de um jogo que devem ser superadas.
Joystick — É o controle em forma de bastão, usado para movimentar o objetivo ou figura na tela. A direção para onde se inclina o bastão corresponde a uma direção dada ao objeto. Traz incorporados outros botões, para controles de tiros, saltos, etc.
Pixel (pronuncia-se "picsel") ou dot — É cada um dos pontinhos que se acendem (ou não) na tela da tevê, formando a imagem do jogo.
Microprocessador — É o "cérebro" do videogame. Na realidade é o componente capaz de ler todas as informações e instruções contidas no cartucho e transformá-las de acordo com o desempenho do jogador.
Resolução gráfica — É a quantidade de pixels existente na tela. É dada pelo número de linhas x número de colunas. Por exemplo: 256x240-256 linhas por 240 colunas.
Nintendo — É a empresa que criou os videogames Nintendo, baseados no microprocessador 6502, de 8 bits, o mesmo utilizado pelos computadores da linha Apple.
Sega — É a empresa japonesa que criou o sistema Sega para videogames de 8 bits, utilizando o microprocessador Z-80, o mesmo dos micros MSX.

GAME BOY:

A GRANDE SACADA DA NINTENDO

A moda que ainda varre a Europa e os Estados Unidos já está no Brasil. Um pouco devagar, por existirem poucos importadores que se arriscaram a vendê-lo, o fato é que o **Game Boy**, mais uma grande sacada da Nintendo, começa a aparecer cada vez com maior intensidade.

O game portátil usa pequenos cartuchos (o tamanho deles

é o de um cartão de crédito, um pouco mais grosso), que já chegam à casa dos 200. Assim, com o aparelho, o **Game Boy**, você tem essa infinidade de jogos à sua disposição.

E as opções são muitas: Super Mario Land, Dr. Mario, Mega Man, As Tartarugas Ninjas etc. E pegou, então, por vários motivos: ser facílimo de carregar, pois cabe em qualquer sacola, e pode ser jogado no metrô, na escola, na praia...

O outro motivo é diferenciar-se de diversos outros joguinhos portáteis, nos quais não se podia trocar o cartucho. Cada aparelho exigia um cartucho, o que o tornava, além de caro, rapidamente desinteressante. Após quatro ou cinco investidas, o jogador começava a enjoar-se daquele cartucho. E com o **Game Boy** isto não acontece. Um só portátil para 200 cartuchos.

O Game Boy foi lançado em 89, chegando a dominar 70% do mercado mundial e 90% do americano. Sua tela traz apenas uma cor, com variações de cinza.

Pra você ter uma idéia, até a Zélia e o presidente Collor já jogaram o **Game Boy**. Não se soube se gostaram. De qualquer modo, mostra a força do **Game Boy** no mercado.

LYNX A REAÇÃO DA ATARI

A Lynx abriu o caminho dos miniaturizados no Brasil. Foi o primeiro a ser vendido, e tem uma incrível velocidade de processamento: 4,58 MHz. Sabe quanto mede sua telinha? Nada mais que cerca de vinte centímetros, e chega a apresentar, rapaziada, uau, quase 4000 cores diferentes!! Demais, né não?

O Lynx é da Atari, com quatro canais de som estéreo, e vem com alguns acessórios, bem maneiros: adaptador para a corrente elétrica e alguns cabos que podem fazer a conexão com outros aparelhos.

E tem mais: a lista de jogos é bem diversificada, e alguns são mais conhecidos da rapaziada que transa videogame há mais tempo. Os que estão começando é bom que passem a ficar mais familiarizados com os nomes.

Aqui o papo do Lynx é quentérrimo: tem os jogos Chip's Challenger, Gauntlet e California. Outro jogo interessante é o **Slime World**, uma aventura espacial do caramba, genial, que pode ser jogada até por oito carinhas, se fizerem a interligação dos Lynx. E, finalmente, outro jogo que mereceu elogios da rapazia da que tem jogado é o **Xenoohobe**. A história é simples, mas cheia das emoções: você será obrigado a sobreviver em condições duríssimas. É o seguinte: há uma estação espacial, e quando você acha que tudo está na maior beleza, que a paz existe, eis que chegam os do outro planeta, aqueles que a gente conhece por alienígenas. E a guerra pela sobrevivência começa, meu camarada. Se segure aí!

NEC E SEGA ENTRAM NA BRIGA

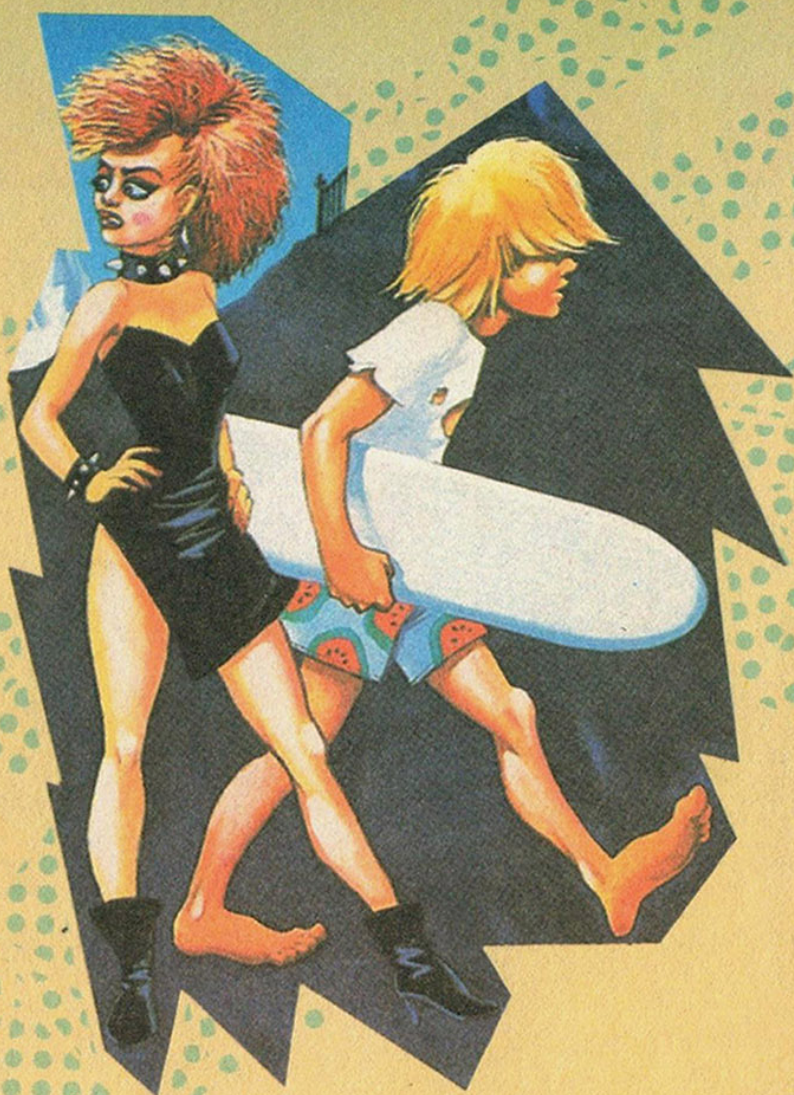
O mercado lá fora já está com bala na agulha para lançar aqui os outros portáteis: tem **Game Boy**, da Nintendo, que é o mais simples entre os portáteis. Não há muita elaboração e os gráficos que apresenta não são coloridos. Por isto, evidentemente, esse daí vai custar bem menos.

Talvez esteja aí a sua principal vantagem: sendo fabricado com menos detalhes, pode ser acessível a pessoas com menos grana. É só uma idéia, nada concreto. O tamanho do Game Boy também é uma baba: supercompacto, tem uma série de joguinhos da própria Nintendo.

A lista é boa, pra não deixar ninguém dormir no ônibus: Batman, Duck Tales e Super Mario, entre outros. Um belo jogo em detalhe é o **Ishido**, que é a adaptação de um jogo conhecido pela humanidade há

centenas de anos. É um jogo meio místico, e aí, carinha, vai dar pra fazer uma ligação legal. Um jogo místico com um aparelho do futuro. A mistura dá certo, ou é melhor cada um ficar na sua?

Outros dois que vêm aí, na esteira, são o **TurboExpress**, da NEC, com um alto poder de definição. Cada detalhe tem uma visibilidade surpreendente. E o **Game Gear** (Sega) é o outro, com capacidade de reproduzir mais de quatro mil cores, 32 delas simultaneamente. O som também é estéreo, e ele tem uma genial corrida de Fórmula 1. Nada mais nada menos que o Grande Prêmio de Mônaco, cujo circuito, feito nas ruas do Principado de Mônaco, é o mais emocionante do mundo...

NINTENDO,
A 3ª
GERAÇÃO
INVADE O
BRASIL

Lembra-se do sucesso do Atari? Hoje ele pertence à pré-história do mundo de videogames. Com uma tecnologia avançada e a uma velocidade do som, os videogames passaram para a 3ª, 4ª e 5ª gerações. No Brasil os sistemas Nintendo e Sega são os que imperam na área. Aqui, a 3ª geração chegou em maio de 89 e até agora faz o maior sucesso.

A moçada que se cuide, pois a telinha está aí para ser agitada! Basta ter um videogame, os jogos e um bom aparelho de tevê em cores. O resto você já sabe: é deixar a fantasia rolar. Para os que estão apenas entrando nessa aventura é bom conhecer o mercado de videogame. Pra começar, a palavra quer dizer console, isto é, um aparelho ligado à tevê.

Por que 3ª geração? Simples. Os jogos que outrora eram lentos demais passaram a ser mais ágeis e com maior nitidez de imagem. Podem ser programados com até 64 cores, utilizando um grande número de "pixels" — pontos que formam o desenho na tela — além de possuírem três canais independentes de som. Desta maneira, os jogos são verdadeiros filmes ao vivo, com ruídos característicos, músicas de ação que vão marcando passo a passo cada vitória. Lembre-se, o protagonista é você!

NINTENDO

ENCARE ESTA FERA!

O sistema Nintendo trouxe os videogames de 3ª geração para o Brasil. Aqui estão representados pelo Dynavision II, Phantom System, Top Game, Hi-Top Game e Bit System.

No mercado existem dois padrões de Nintendo: o americano e o japonês. Só que na verdade, tanto os jogos como as características dos dois consoles são os mesmos. A principal diferença entre eles está no tamanho do cartucho e no número de pinos — usados para conectar a memória em que o jogo está gravado ao console, isto é, o encaixe dos cartuchos dos jogos.

O sistema americano é maior e tem 72 pinos. O japonês tem 60 pinos. Mas através de adaptadores é possível usar um cartucho Nintendo japonês em um equipamento compatível com o padrão americano. Não há problema, pois os adaptadores já estão no mercado brasileiro à sua disposição. Para os gamemaníacos, a questão da compatibilidade é essencial. Um sistema não é compatível com outro. Entre um mesmo sistema tudo bem.

Para se usar adaptadores deve-se ter alguns cuidados, seja no Nintendo americano para o japonês ou vice-versa. Um deles é que a fita deve ser sempre colocada ao contrário, com a frente do cartucho voltada para a parte traseira do aparelho. É fácil: com adaptador, fita ao contrário. Adote a frase no seu videogame.

Se o seu console é do exterior pode surgir um problema técnico caso ele não tenha sido fabricado para o mercado brasileiro: o jogo será em preto e branco. Sabe por quê? É que no Brasil o sistema de

TV usado é PAL-M, e nos Estados Unidos e Japão o sistema de TV é NTSC. Não se preocupe. É um problema que pode ser facilmente resolvido. Basta recorrer a um outro aparelho para transcodificação, o mesmo usado para videocassete. Pode ser um pouco custoso... Já os jogos não têm problema algum, pois são em cores, a não ser que seu console não transmita em PAL-M.

Afinal, como surgiu Nintendo? — O tipo Nintendo japonês foi criado pela própria empresa Nintendo, que fabricava cartas de baralho no Japão. Foi somente em meados da década de 80 que a empresa resolveu produzir videogames. Uma vez produzidos foram exportados para os Estados Unidos. Ali os cartuchos dos jogos sofreram algumas modificações, daí o padrão americano. Explicado?

Cartuchos Nintendo — Existem diversos cartuchos. Em um único cartucho pode existir uma série de jogos reunidos. Os cartuchos Nintendo originais podem ter apenas um jogo, com grande sofisticação de alternativas de jogadas, cores e recursos. Alguns cartuchos contêm 32 jogos (Nintendo americano) e até 76 (Nintendo japonês).

Ao contrário dos outros videogames, os da Nintendo só usam softwares produzidos por ela ou por licenciadas. Não é à toa que a Nintendo é a maior empresa de videogames do mundo. Nintendo virou sinônimo de videogame. Nem todos os consoles que existem no Brasil servem para o sistema Nintendo. Veja os que são padrão Nintendo:

Dynavision II — Fabricado pela Dynacom, esse videogame tem padrão Nintendo japonês com controle tipo "Joysticks" anatômicos de precisão. Você pode conectar uma pistola "laser" para ser utilizada em diversos jogos. Nos jogos em três dimensões são utilizados óculos especiais, muitas vezes dados como brinde na compra do cartucho de 3ª dimensão. O console vem com uma maleta plástica grande o suficiente para guardar os controles e vários cartuchos.

Top Game VG 9000 — Padrão Nintendo americano e japonês. É fabricado pela CCE. O "sistema duplo" ou Double System, característica principal desse console, permite que seja compatível com os dois tipos de cartuchos. Há dois conectores de encaixe de jogos. Portanto, não é necessário o uso do adaptador. O conversor de tensão é embutido no aparelho. Tem como opcional a pistola laser.

Hi-Top Game — Fabricado pela Milmar, esse videogame tem padrão Nintendo americano. Possui dois controles tipo "joysticks" de precisão e oferece a pistola laser como opcional.

Bit System — A Dismac produz esse videogame, que utiliza o padrão Nintendo americano. Possui sistema para se colocar o cartucho semelhante ao dos videocassetes, isto é, a fita fica dentro do console, protegida contra danos. É o único entre os nacionais que oferece controles sem fios e que opera por sistema de controle remoto, facilitando a movimentação dos jogadores. A pistola laser pode ser comprada à parte.

Phantom System — Fabricado pela Gradiente, o videogame utiliza o padrão Nintendo americano. Os controles são anatômicos e precisos. A pistola a laser também pode ser opcional.

THE PUNISHER

PREVIEW NINTENDO

O VINGADOR

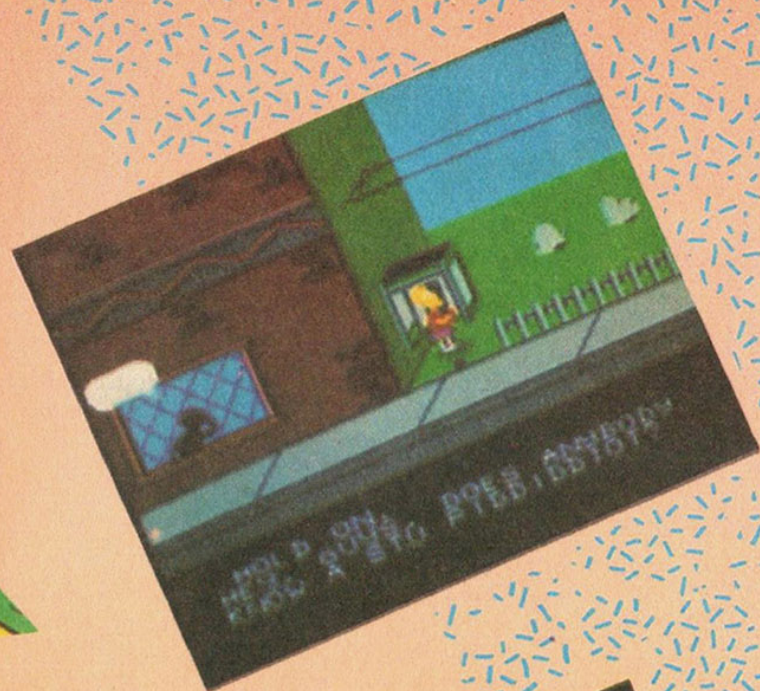
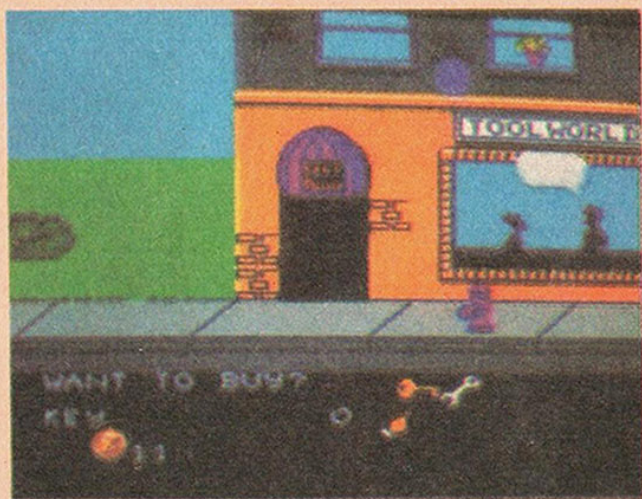
Frank Castle fez um juramento: dedicaria sua vida combatendo criminosos das ruas de Nova York. É uma vingança: sua mulher e filhos haviam sido vítimas acidentais de um assassinato em tumulto de rua. Armado com sua furiosa determinação e um arsenal de força de fogo, ele ronda a cidade destruindo marginais. Todos reconhecem seu trabalho, embora nenhuma agência de vigilância o queira contratar.

Você pode assumir a batalha de Frank contra o crime atirando em seu caminho através de três fases: nas ruas de Nova York, quando seu criminoso beberrão avança e quando, finalmente, derrota o chefão Kingpin. Só que você tem uma fiel máquina pistola, 300 esferas de explosivos e três granadas. Tranqüilize-se, você pode obter armas adicionais com as quais pode sair vitorioso!

BART SIMPSON X MUTANTES ESPACIAIS

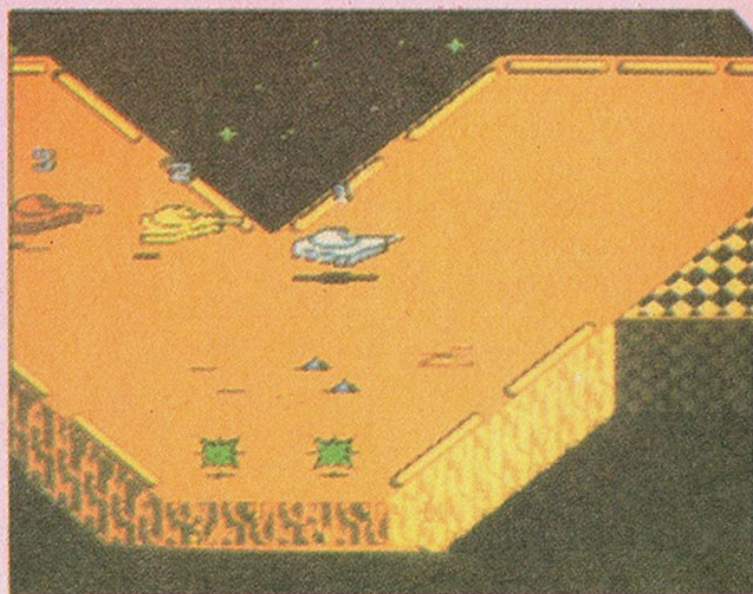
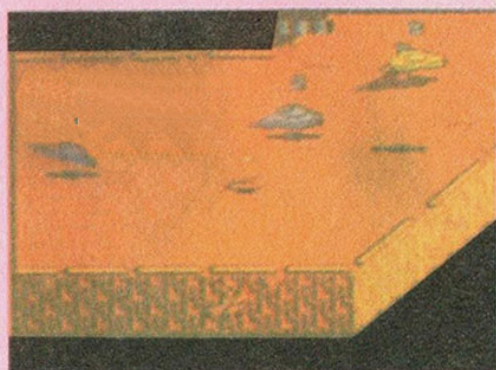
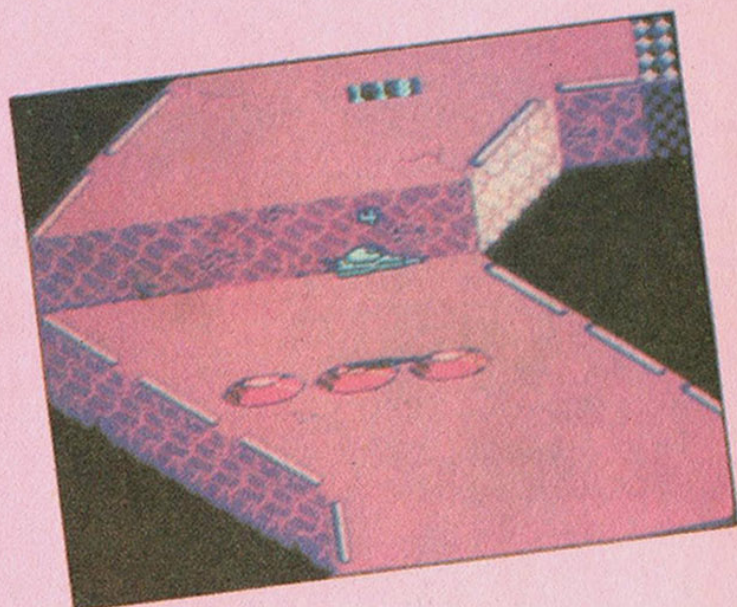
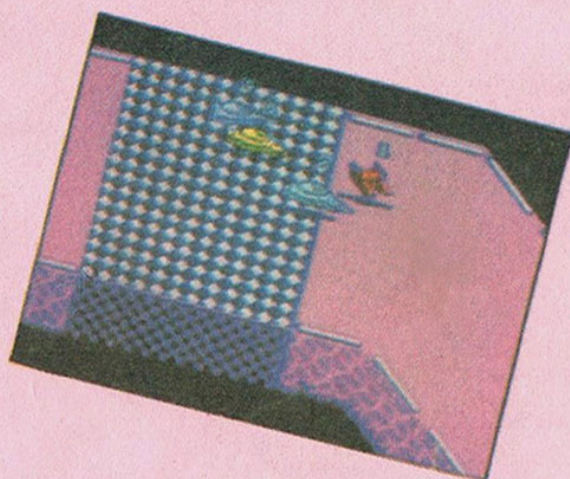
Era apenas uma questão de tempo. O humor sarcástico chegou e veio para ficar. Bart é o astro. Seu objetivo é impedir uma corrida de tolos alienígenas que pretendem escravizar o mundo. Ele consegue disparar de uma ponta da cidade à outra em uma velocidade mortal — através da alameda, do museu, do parque de diversão...— com um grande arsenal de bugingangas testadas por crianças e aprovadas por mães.

Não é que o jogo em si seja detonante ou incomum. É uma aventura de muita correria, saltos e combates. Você tem que pensar como Bart. Isto significa que ganha pontos pela destruição criativa. Mas não será essa a essência destilada da psiquê de um jogador de videogame?

Bart é uma figura contraditória. Tá certo, ele defende os terráqueos dos alienígenas, mas ao mesmo tempo comete centenas de atos infratores bem maliciosos. Quais? Girando e rodopiando loucamente em prancha de skate, disparando sinais, derrubando pessoas inocentes, explodindo bombas caseiras, pintando com spray propriedades públicas e assim por diante. É um anárquico que vai contra qualquer ordem, menos combater a Terra.

O jogo tem cinco fases, cada uma apresenta Bart de um modo diferente. O importante é deixar Bart fazer todo tipo de acrobacia. Afinal, é por essa atividade que ele é conhecido. Não se assuste com Bart. Toda vez que você morre, a voz dele, agitada, faz um comentário sarcástico. E toda vez que você perde um jogo, os alienígenas comentam rudemente suas habilidades. Então? Que tal conhecer Bart?

GALAXIA 5.000

Galáxia 5.000 é uma corrida de turbonave com armadura. Um concurso de hipervelocidade do século 51. Os veículos são macios, futuristas e bem diferentes de qualquer carro antigo com controle remoto. Sua nave pode saltar obstáculos, disparar tipos diferentes de armas e tirar vantagem de caminhos mais curtos e atalhos ocultos. Tudo isso com o objetivo de ganhar alguns segundos e anular pontos.

Cuidado, pois se não conseguir completar o número exigido de voltas antes do cronômetro se esgotar, a trilha começará a se desintegrar embaixo de você, deixando-o explodir na escuridão infinita do espaço. É bom saber que Mercúrio e Plutão... todos os planetas abrigam quatro corridas, com percursos variados.

Depois de cada corrida você descobre quanto dinheiro ganhou. Aí a tela de status informa a condição do veículo, fazendo comentários, às vezes sarcásticos. O computador avisa quando há encrencas. Não se assuste se seu personagem resolve dizer, zombando, "com licença", quando sua nave passa por uma outra.

OS JOGOS DE GUERRA EXISTEM DESDE QUE O MUNDO COMEÇOU A GUERREAR

VIDEO GUERRA

Além do sangue, tiros e mortes, a guerra traz, desde o início da humanidade, jogos que tentam acompanhá-la, transportá-la a locais menos barulhentos, onde ao homem acaba sendo permitido modificar resultados e interferir da maneira que achar melhor. Evidentemente, sem eliminar a guerra, mas tornando-se parte integrante de todas as operações militares e estratégicas que envolvem uma disputa bélica.

Se a guerra do Golfo ainda não trouxe qualquer novidade, no que se refere aos jogos eletrônicos (o que não deve demorar), envolvendo Saddam e Bush, um mais ganancioso que outro, fatalmente a indústria norte-americana vai se aproveitar disto, mostrando como os Aliados, por exemplo, estavam prontos a massacrar o exército iraquiano por terra.

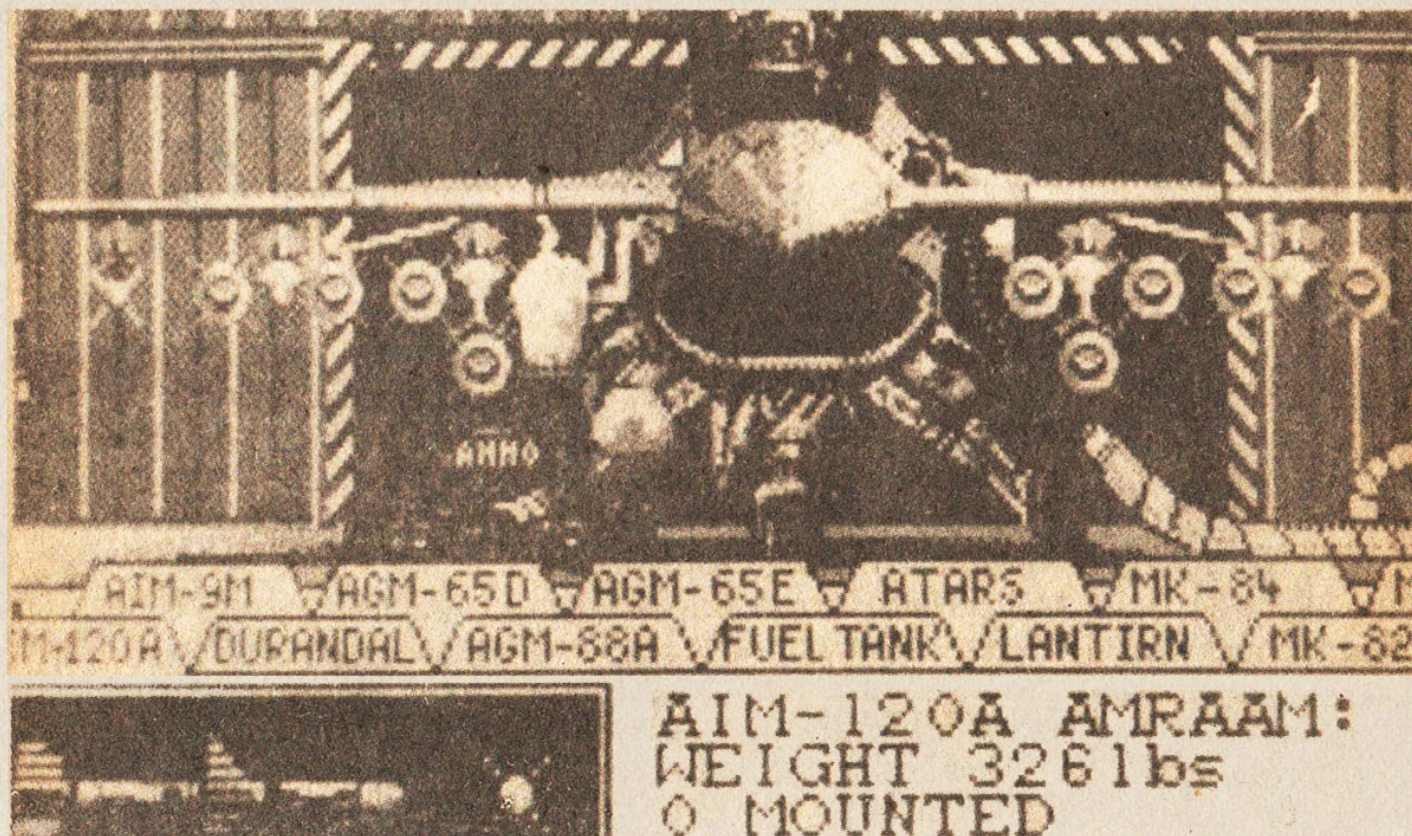
Tudo bem. Mas o homem, ratificando, sempre se interessou em transportar a guerra até próxima de si, através dos jogos. Um dos exemplos mais fortes, e eterno, é o jogo de xadrez. Com rei, torres, peões e cavalos, o xadrez nada mais é que a armação de uma estratégia capaz de derrubar o adversário.

O PRIMEIRO JOGO DE GUERRA NINGUÉM ESQUECE!

Você seria capaz de dizer, em três segundos, qual foi um dos primeiros e mais famosos jogos de guerra a aparecer em videogame? Um, dois, três... Não? A gente diz: foi o "River Raid", da Atari. Um avião de guerra, bem pequeno, lutava contra helicópteros das forças inimigas.

Hoje existem jogos de guerra extremamente emocionantes, bem mais sofisticados. Os da marca Sega, que podem ser usados no Master System, são os seguintes:

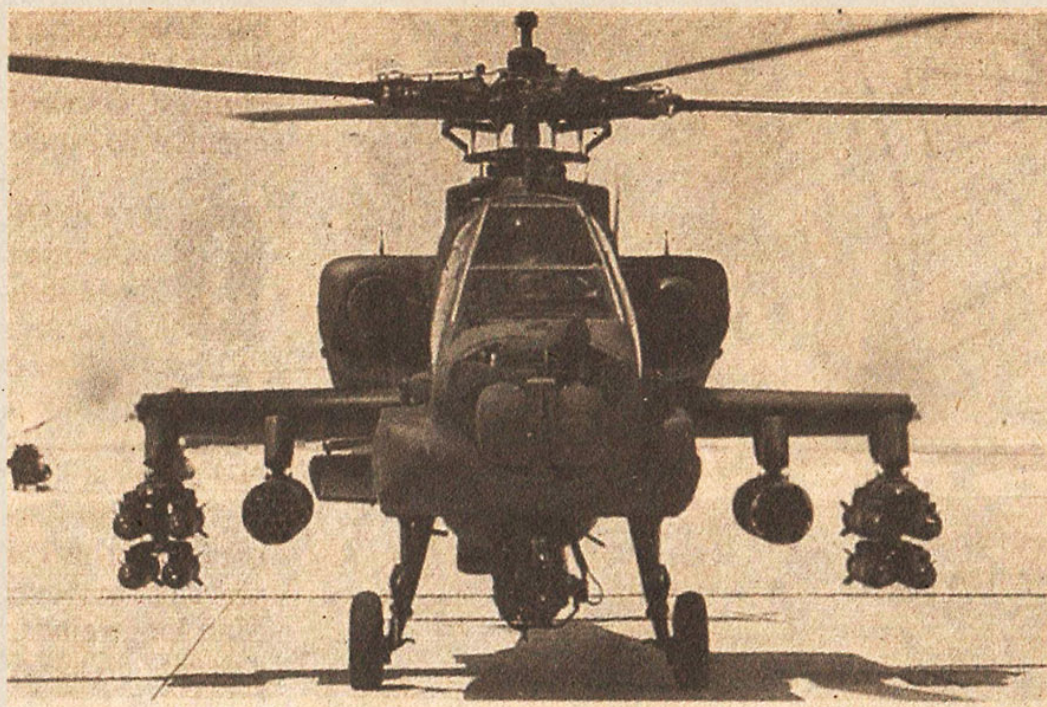
Choplifter — é incrível. Pilotando um helicóptero de combate, todo equipado, você luta contra tanques e canhões. E pode salvar prisioneiros nos campos de concentração do inimigo. É mole?

Super Thunder Blade — uma base secreta inimiga é o alvo principal. Para isto, o seu helicóptero de combate é obrigado a atacar inimigos na terra e no ar. Páreo duro!

After Burner — um dos melhores, sem dúvida. Pois não é que você decola de um porta-aviões, pilotando um caça supersônico, e vai em direção aos aviões inimigos?

Mas existem outros jogos de guerra. Também incríveis, da hora. São da Nintendo e servem aos viodeogames Phanton System, Bit System, Dynavision 2, SuperGame e Super Charger. Veja aí o que mostramos, nestas dicas:

Battle City — neste você vai pilotar um moderno tanque de guerra. E vai guerrear contra outros tanques, preparados pelo inimigo para atacar a sua fortaleza. Fique firme: você terá de defender o seu pedaço!

Stealth — o jogo mostra um avião supersônico, capaz de passar, sem ser visto, pelos radares inimigos. Exatamente como vimos na guerra do Golfo, está lembrado?

Operação Wolf — você vai comandar um grupo de soldados! Eles entram em um campo inimigo, cheio dos perigos, a fim de salvar vários prisioneiros. Mas a rapaziada não está de mãos abanando não: lutam com metralhadoras e bazucas, galera!

DEMAIS! UMA BATALHA AÉREA DA GUERRA DE 42!

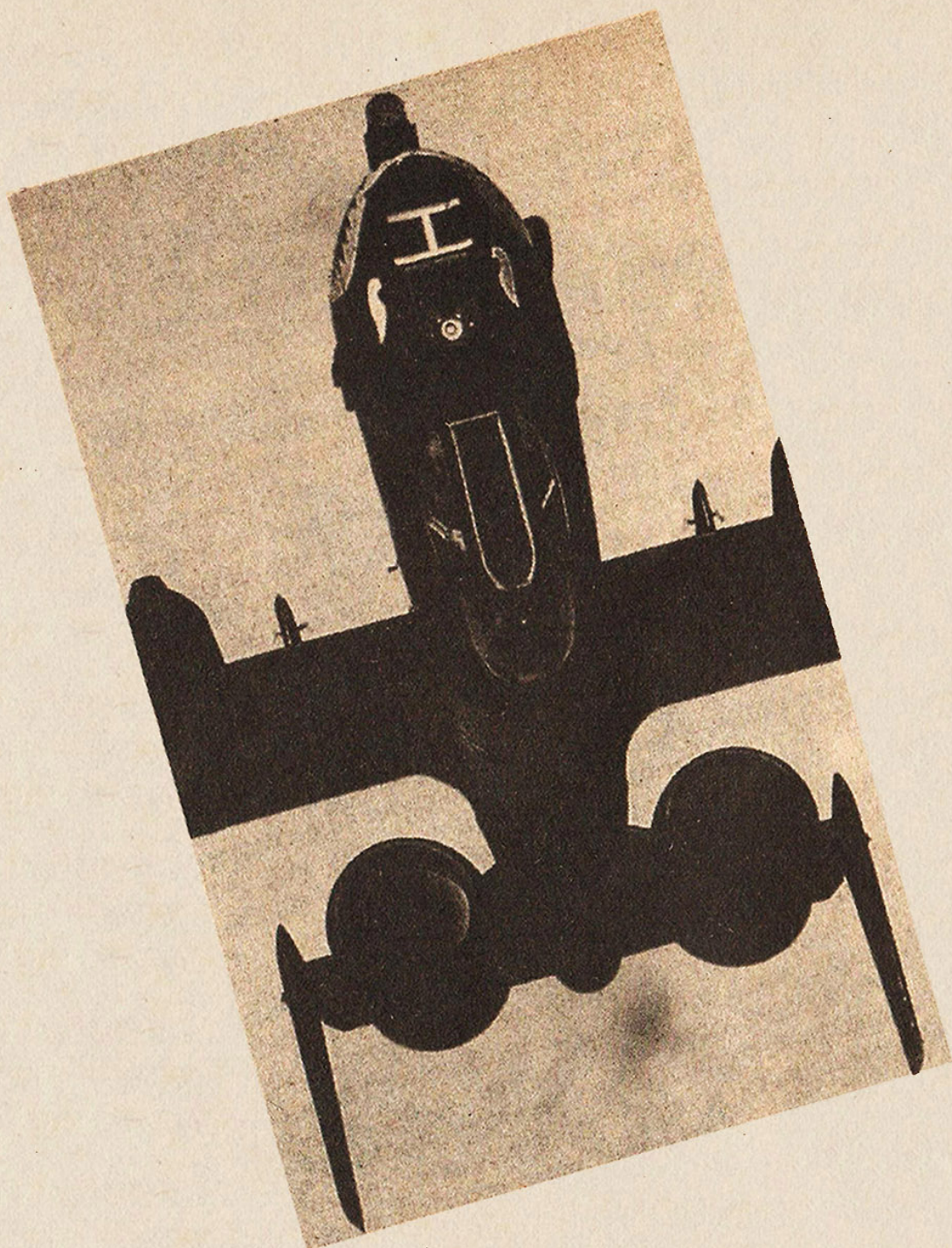
Se a guerra do Golfo ainda não mostrou as caras nas telas do videogame, a Segunda Grande Guerra Mundial, que aconteceu de 40 a 45, já tem seu primeiro jogo. É o **BattleHawks 1942**, lançado no Brasil no início de fevereiro, da empresa norte-americana Lucas Film Games.

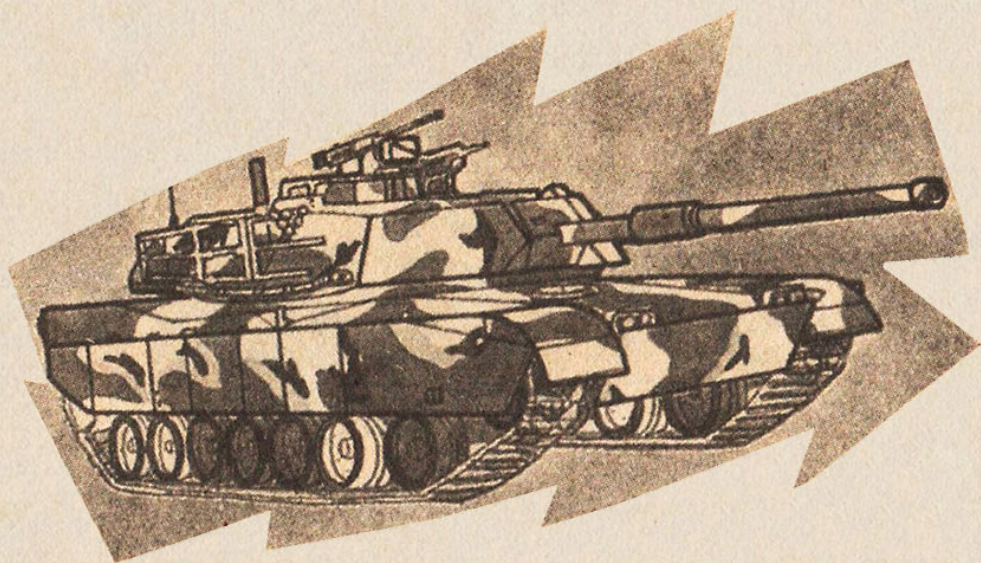
No jogo estão quatro grandes batalhas, ocorridas entre os próprios norte-americanos e os japoneses, os vilões da história. Mas nem tanto: no jogo você pode até escolher o lado em que quer estar.

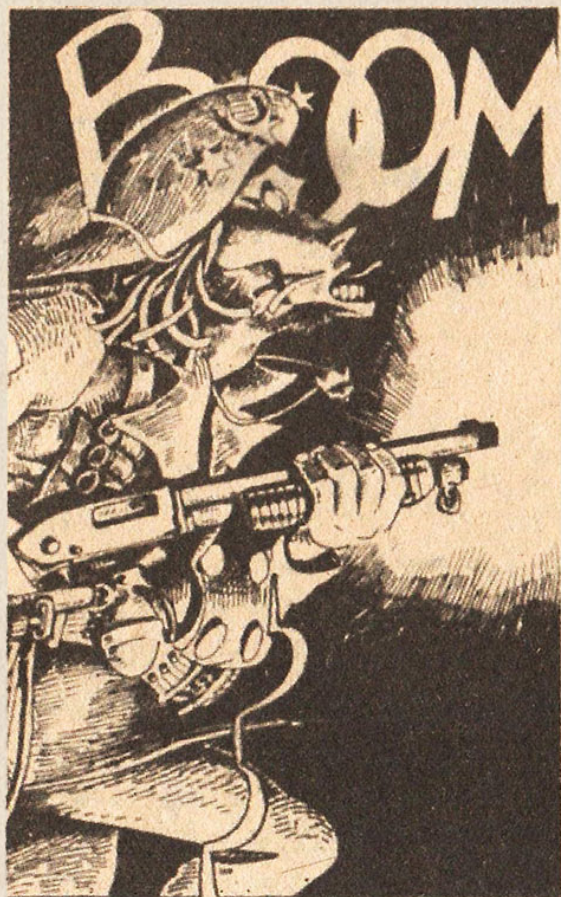
As batalhas, que ficaram registradas na história, chamam-se Midway, Coral Sea, Eastern Solomons e Santa Cruz Islands. Existem nada menos que seis opções de aviões: o bombardeiro SBD Dauntless, o caça F4F WildCat, e o torpedeiro TBF Avenger, os três instalados no lado norte-americano.

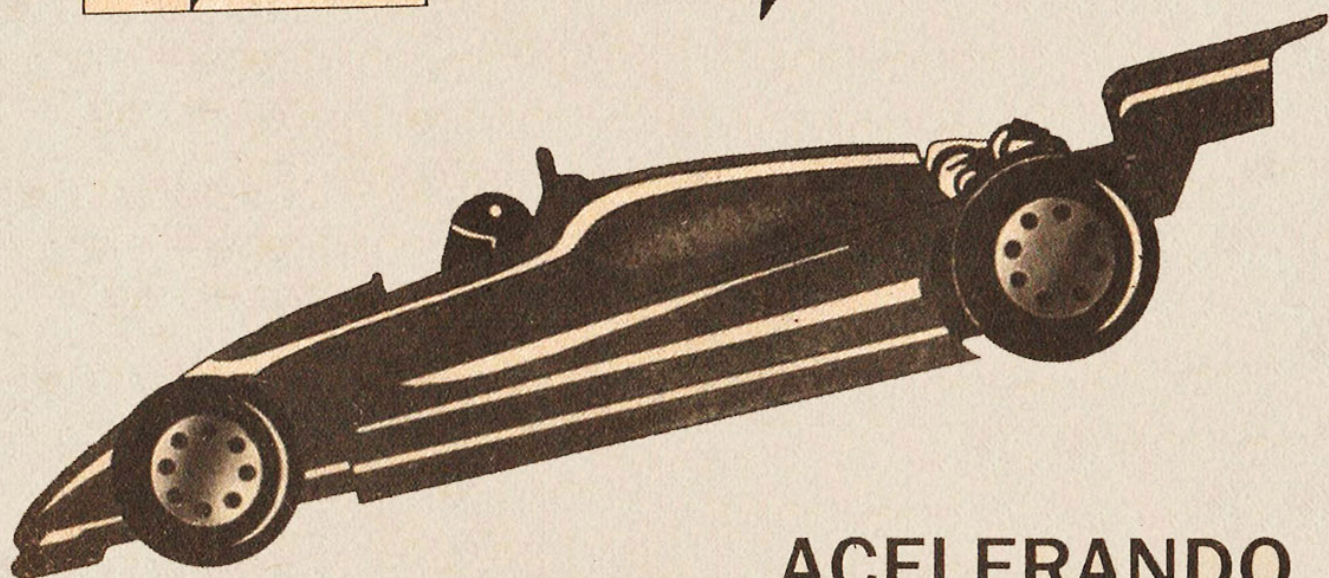
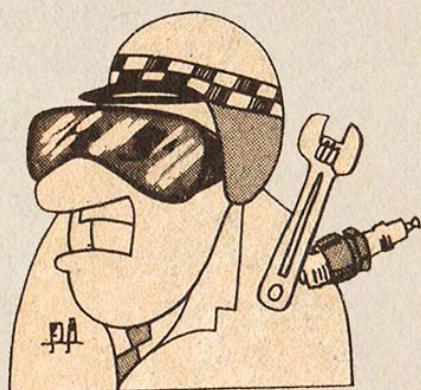
Pelo lado do Japão há outros três: o caça AM6 Zero, o bombardeiro D3A Val e o torpedeiro B5N Kate.

Pensa que acabou? Que nada, camaradinha. Durante todo o ano vão aparecer mil e uma novidades. Pode crer. A LucasFilm promete balançar o mercado de vídeos de guerra. Vai lançar, por exemplo, provavelmente no segundo semestre, o "Their Finest Hour-The Battle of Britain".

O jogo, pelo que sugere a apresentação, deve ser pra lá de emocionante. Transporta para a tela batalhas aéreas que aconteceram na Inglaterra durante três meses. Entre julho e setembro de 1940, uma Inglaterra assustada e perplexa com a dureza e a crueldade da guerra, viu sua Real Força Aérea e a Luftwaffe, alemã, em luta.

AS ARMAS SECRETAS DE HITLER

"Secret Weapons of Luftwaffe". É este o outro vídeogame sobre o mesmo assunto. Desta vez, aviões potentes norte-americanos vão lutar contra outros, não menos potentes, da Alemanha. Incrível como as batalhas vão ser travadas! As armas secretas do (secret weapons) Furher Adolf Hitler são recriadas, dando uma autenticidade surpreendente ao jogo. Uma dessas armas, para darmos apenas um exemplo, são os aviões Me 262, com um superpoder: disparavam uma potente rajada de não menos de 24 mísseis em menos de dez segundos. Sabe lá o que é isto, meu?

SE LIGA:

O MANUAL É FUNDAMENTAL

Não custa lembrar aos gamemaníacos que um bom jogo de guerra deve sempre vir acompanhado de manual detalhado. Sem essa de deixar por conta da rapaziada descobrir por si mesma. E depois, se a coisa não anda? A gente acaba jogando grana fora e deixando de aproveitar uma diversão que é nossa, e que deveria estar, portanto, à disposição.

No caso dos jogos de guerra citados, os da LucasFilm, a vantagem é exatamente esta: eles trazem manuais completos, inclusive recheados de dados históricos, sobre os aviões que você vai utilizar. Bem, utilizar é força de expressão: você vai mesmo, meu camaradinha, é pilotar, se sentindo em vôo rasante sobre a cabeça do Hitler, jogando míssil sobre míssil.

ACELERANDO EMOÇÕES... A 10 MIL POR HORA!

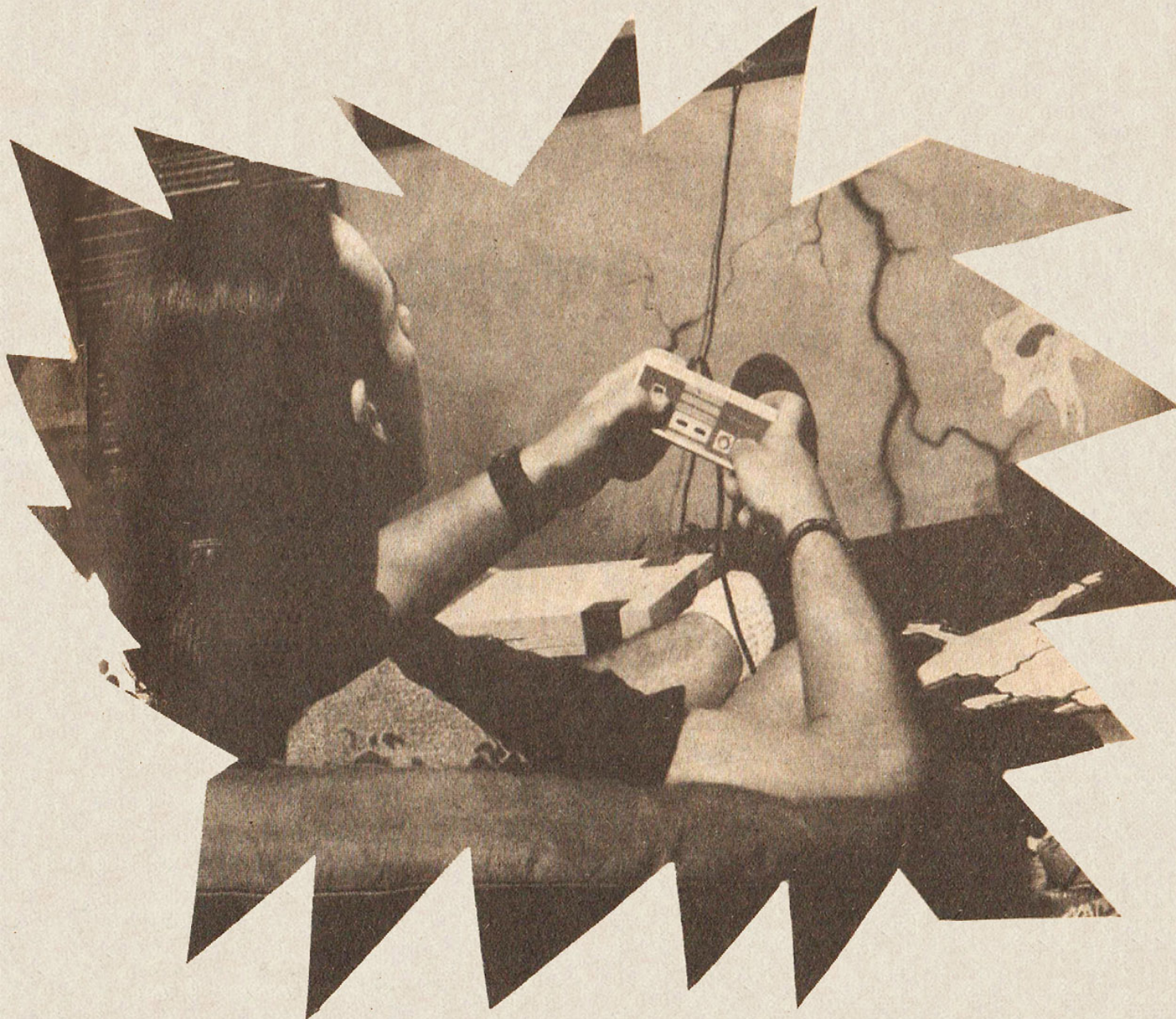
Quem diria... Daqui a pouco as pistolas e os joysticks convencionais vão estar ultrapassados... Como assim? Pois bem. Mas é que algumas empresas estão vendendo acessórios capazes de acelerar a velocidade em jogos que envolvam tiros, sopapos e golpes dos mais variados jeitos.

Para você ter uma idéia da coisa: a Tec Toy tem o Rapid Fire. É simples e genial. É um adaptador encaixado no console do Master System, ligado a um dos dois: ao joysticks ou à pistola comum. E com o Rapid Fire você pode disparar vários tipos consecutivos, bastando uma simples pressão do de-

do sobre o gatilho da pistola.

Dá pra sacar que o jeito é acelerar? O importante é aumentar a velocidade, indo fundo, bem fundo nas emoções, que também crescem, junto com a velocidade imprimida pelos novos acessórios... Pise fundo, meu!

Se você ainda não havia sacado, ouça aí: a Dynacom lançou, no final do ano passado, a versão turbo da pistola laser para seu videogame Dynavision 2. Um videogame compatível com o padrão Nintendo, aquele japonês. Essa nova pistola traz o efeito exato de uma metralhadora.

Se você apertar o gatilho apenas uma vez, os tiros saem sem parar, na maior emoção... Acelerando... E tem mais: a Dynacom lançou um jogo maneiro, de aventuras, somente para a pistola turbo. É o Operation Wolf. Você terá de salvar reféns, bombardeando sem parar o adversário. Demais!

GOL DE CRAQUE

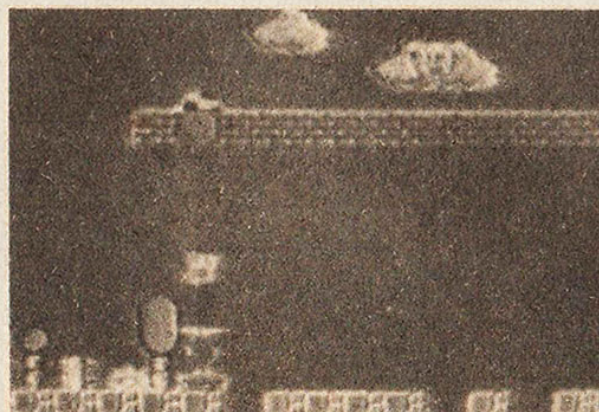
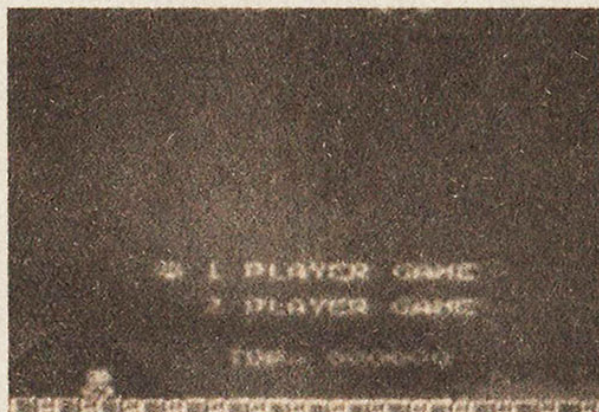
No **Gol de Craque** você controla o jogador com uma seta na cabeça, não é? Pois é. Se você usar a tecla B para mudar o jogador, quando acontecer um passe, será capaz de controlar quem está mais perto da bola. Experimente.

ROLLING THUNDER

E tem ainda o **Rolling Thunder**. A bela agente Leila, coitada, está prestes a cair em uma cruel conspiração, armada para avacalhar sua vida. Os adversários não são fáceis: para você atingir diretamente algumas importantes áreas de combate, use principalmente duas senhas: para a área 3 a senha é 6426099. E para a área 5 a dica é 1450064.

SUPER MARIO I

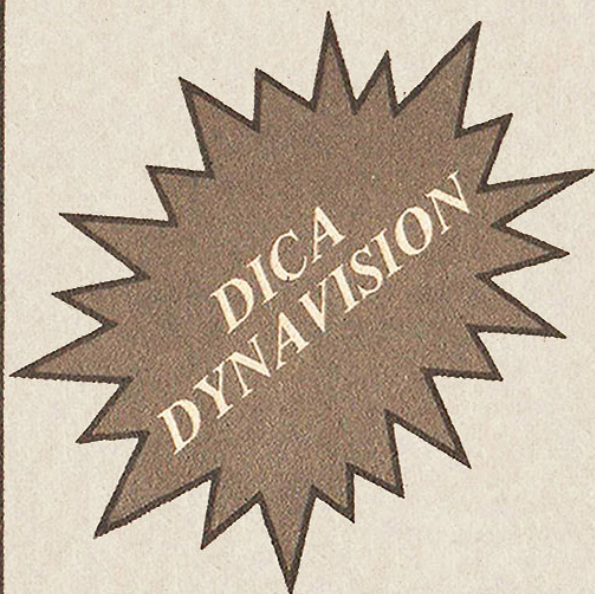
Preste atenção. No **Super Mario I**, se você estiver a fim de salvar a princesa, tendo mais vidas na fase 3-I, a dica é simples: quando chegar à escadinha, que vem antes do fim dessa fase (lá, onde estão duas tartarugas), pule sobre a segunda, quantas vezes puder.

Um pulo vai valer uma vida. Mas é claro que você sabe: tudo isto vai funcionar apenas se o Mario for o Super Mario, logicamente. E isto você consegue com um cogumelo bem vermelho. Tente. Não é difícil.

ROCKY

A outra dica é a do **Rocky**. No ringue, meu caro, é difícil sacar onde é o ponto fraco do adversário. Você tem de estudar o parceiro com atenção, olhando bem as lutas anteriores etc. e tal. Mas como o Rocky pede criatividade, você tem de estar preparado para arremessar seus golpes. O Apolo, adversário do Rocky, não agüenta um direto no rosto. Enquanto isto, o Lang sofre se você aplicar um potente sopapo no seu estômago. Tente. Quando estiver treinando com o Drago lute para chegar aos 90 pontos, que é um excelente índice. A dica é quente. Quando a luta começar, e houver aquela dificuldade de derrubar o adversário, a receita é conseguir chegar ao quinto assalto. É o assalto fatal para o Drago, quando ele começa a perder suas forças, e você vai ter de se aproveitar disso...

GHOSTBUSTERS

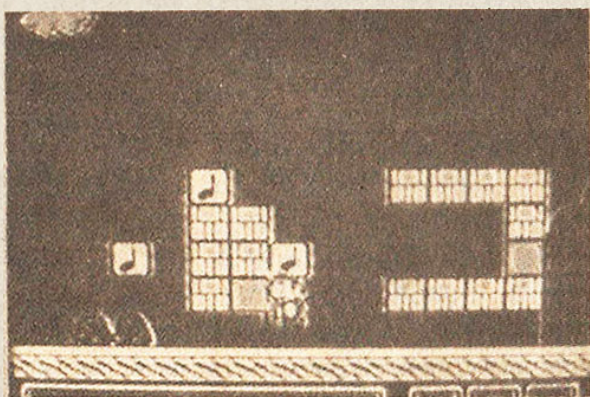
Seguinte: se você tiver a fim de ganhar um crédito de 29900 dólares no **Ghostbusters** (e é um dinheirinho bom, não resta dúvida), entre na opção Continue. É a mais indicada. Em seguida, sem dar bobeira, ponha as iniciais AA, depressinha.

Dê um tempo. O jogo vai pedir o número da conta. Sem vacilar coloque lá o 6632413287. E não se esqueça do principal: volte sempre ao Quartel General assim que o Iron Bean acabar. Isto deve acontecer também quando as Ghost Traps estiverem cheias e você tiver apenas um caçador. Sacou?

SUPER MARIO 3

Terra Gramada, Terra Deserta, Terra de Água, Terra Gigante, Terra do Céu, Terra do Gelo, Terra dos Canos e Terra da Escuridão, a mais perigosa. Ao todo são oito mundos e oito mapas. E só Mário e seu irmão Luigi poderão conter o diabólico plano do vilão da história que quer derrubar os verdadeiros donos do Reino dos Cogumelos.

Acontece que o maligno Bowser e seus sete filhos tomaram conta dos oito mundos, aprisionando toda a família real e, pior ainda, transformando todos os seus membros em animais. Mário, um dos jogadores, deve pegar o mapa da Terra da Escuridão e escolher um caminho até o castelo real. Para isso tem que participar das "Action Scenes", que são as fases obrigatórias de cada mundo.

No fim de cada "Action Scene" Mário pega uma carta. Três cartas valem um Mário extra. Não é só isso. Há ainda um teste especial onde Mário deve juntar uma figura com uma flor, estrela ou cogumelo, para ganhar Mários extras. Como se nota, os desafios são diversos, mas Mário tem vários aliados, como o Super Cogumelo, a Super Folha e a Estrela...

Curta essa aventura com Super Mario Bross 3 (Sistema Nintendo) e, por alguns segundos, se deixe levar pelas emoções. Que tal se sentir invisível ou passar para trás do cenário e não ser atingido por nenhuma bala nem por seres diabólicos? Apenas sentir aquele gostinho de aventura!

DOUBLE DRAGON II

Dois irmãos, Jimmy e Billy Lee, amam a mesma mulher: Marian. Só que o maléfico Shadow Boss resolveu seqüestrá-la. O que fazer? Bem, se a opção feita é de dois jogadores, os irmãos, depois de vencê-lo, ao fim de nove fases lutarão entre si para disputar o amor de Marian, que aparentemente gosta dos dois.

Caso seja apenas um jogador, então basta ele derrotar o vilão da história e sua amada estará em seus braços. Uma dica: se você quiser ter sua vida garantida até o final do jogo, no começo da quarta fase pressione os dois botões do controle ao mesmo tempo e conte até 50. Depois de dar 50 pulos, você terá infinitas vidas.

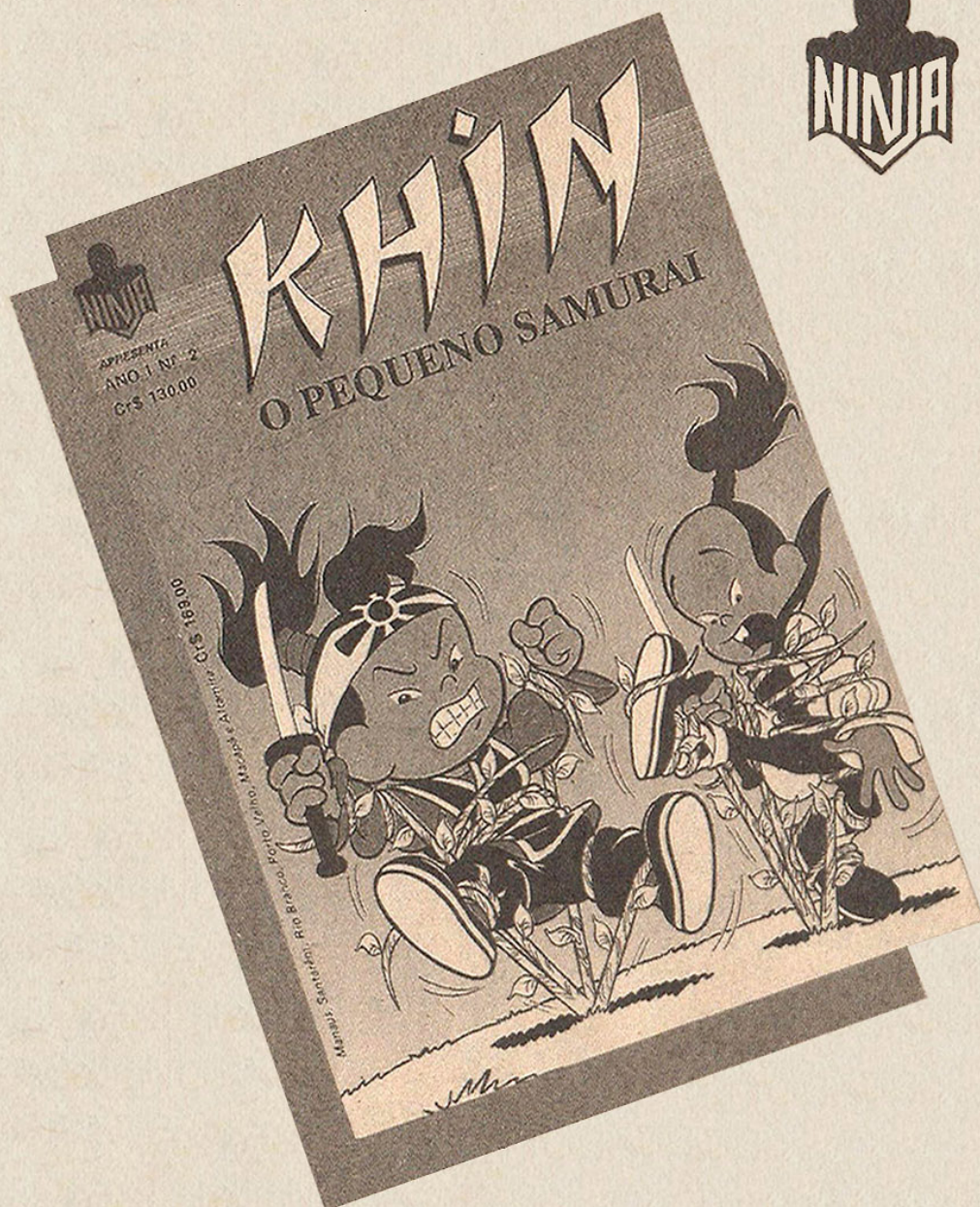
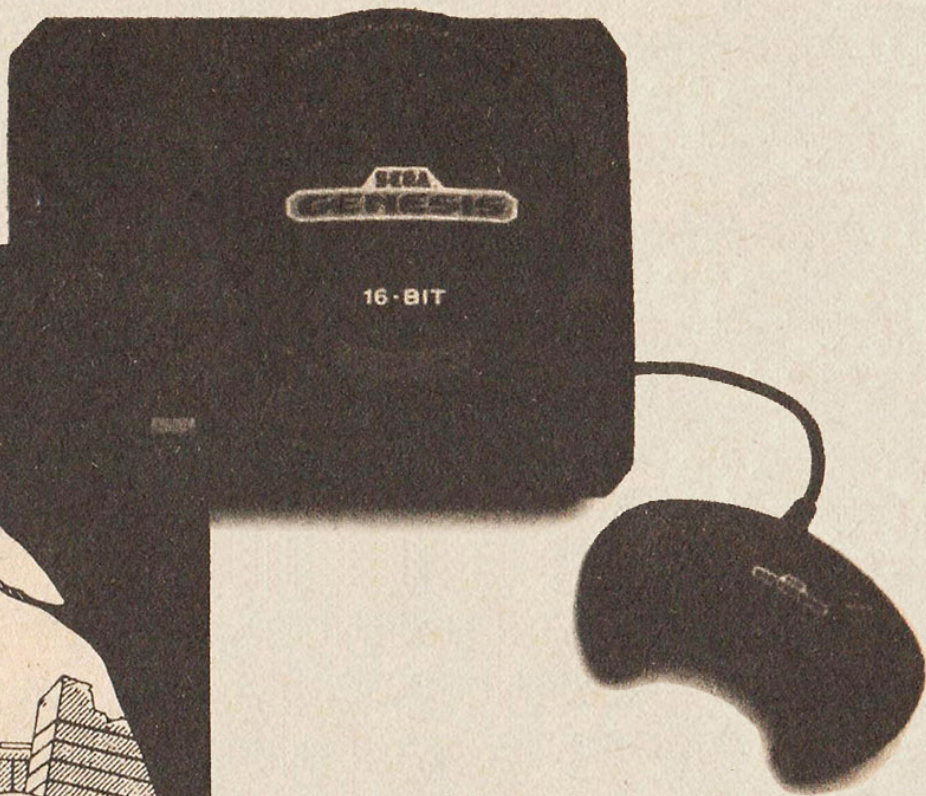
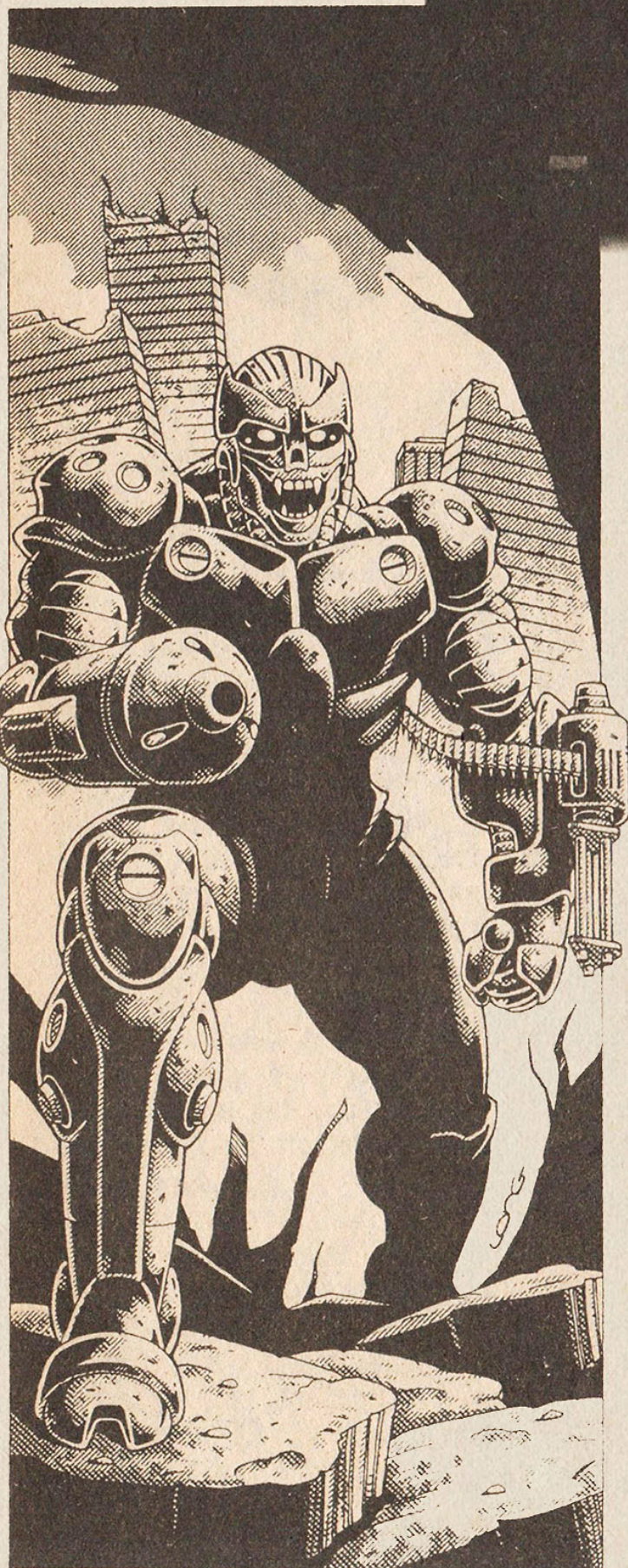
Mas uma boa dica para se chegar ao final é começar com até oito vidas. Para isso jogue sozinho, mas não esqueça de selecionar a opção de dois jogadores. Não perca tempo: logo na primeira tela mate seus inimigos e até Jimmy. Aí você já ganha quatro vidas. Então? Compre já essa briga e vá à luta!

AFTER BURNER

After Burner — a fortaleza voadora é potente mesmo. Mas nem ela resiste a uma rajada nas asas. Ali existem seis pontos escondidos, que são fatais. Bateu, dançou. Se você acertar a metade dos pontos, ela se estrebucha no chão. Mas não pára aí. Lembre-se que após a 12ª fase os mísseis do inimigo são teleguiados. Fugir não adianta. O melhor é enfrentá-los, na dura, tentando derrubá-los. Master.

SUPER CONTRA

O **Super Contra**. Você está querendo chegar às cem vidas. Preste atenção: pressione o controle para a direita e para a esquerda. Depois disto, faça o mesmo para baixo e para cima. Aí aperte os botões A e B e pressione o start. Pronto. Dynavision.

PRA VOCÊ LER E SE DIVERTIR !

NAS BANCAS !

EMOÇÃO COM SEGA

Até o ano passado havia cerca de 54 jogos diferentes e vários acessórios do sistema Sega no Brasil. Junto com o Nintendo, o Sega disputa o mercado brasileiro. São incompatíveis e de 3ª geração. O Sega apareceu no país em outubro de 1989, com o lançamento do Master System, fabricado pela Tec Toy. É o único videogame nacional a utilizar a tecnologia Sega.

Falar de Sega é falar de emoção. E emoção não falta nos jogos do Sega. Na memória do Master System já vêm três jogos, cada um mais espetacular que o outro: Hung On, Safari Hunt e Labirinto. A moçada vibra. Afinal, novos jogos e novos acessórios estão pintando no pedaço.

Michael Jackson em Moonwalker

Vamos ver porque são incompatíveis os sistemas? O negócio é o seguinte: tecnicamente, o console do Master utiliza um microprocessador Z-80 (o Nintendo é baseado no microprocessador 6502), também de 8 bits, que é o mesmo dos microcomputadores da linha MSX. Essa é a causa da incompatibilidade. Mas, do mesmo modo que no Nintendo, no Master podem ser programadas na tela da tevê até 64 cores, além de três canais de áudio para músicas e efeitos sonoros. Só que na prática o cartucho de jogo do Master só serve nele mesmo, por questões técnicas.

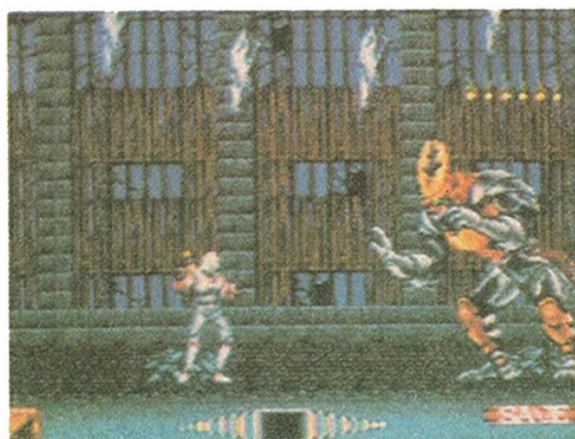
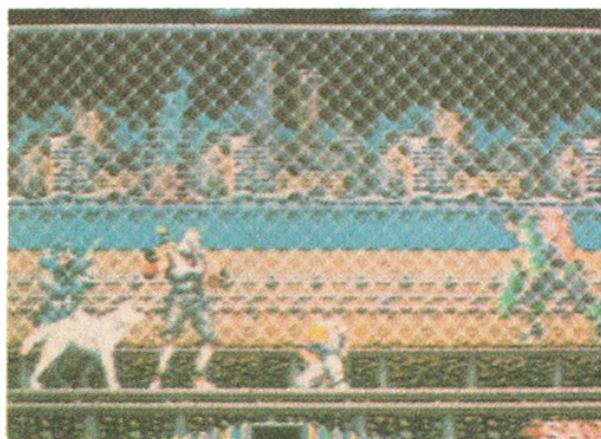
O Master System oferece a pistola Light Phaser como acessório, e com cabo de 2,4 metros de comprimento e precisão de 1 "pixel". Se o jogador é bom nenhum mosquito escapa à pontaria. Há outros acessórios. Entre eles os óculos 3-D, que servem para simular a 3ª dimensão em jogos específicos e o Rapid Fire, ou melhor, Fogo Rápido, que faz com que a velocidade do jogo aumente, sem precisar usar a pistola ou o controle. O que a tecnologia faz, não é? Entre nessa... Não fique barrela na linguagem do videogame, sacou?

SHADOW
DANCER

DANÇARINO DA SOMBRA

Qualquer jogo com a audácia de se proclamar uma seqüência digna de **Revenge of Shinobi (A Vingança de Shinobi)**, um jogo reconhecido como um dos melhores de todos os jogos da Genesis, tem de ser jogado insistentemente.

O Sega é bom. Os gráficos são espetaculares e a diversão cansa. Estamos falando do **Dançarino da Sombra.** Joe Musashi, um mestre ninja, retorna a Nova York, após terminar seu serviço de derrotar o sindicato do crime organizado chamado Neo Zeed. Passa algum tempo em paz, até que surge um novo grupo de renegados, a União Lagarto, que venera um poderoso ser em forma de réptil. Musashi herda o fiel cão de Kato, seu aluno, morto pela União. E faz voto, uma promessa: livrar Nova York da gangue e da besta diabólica que comanda a União.

Você controla Musashi, defendendo-se com shurikens, sua espada, e com Yamato, o cão que pertencia a Kato.

BATTLE SQUADRON

ESQUADRÃO DE BATALHA

Outro quente da Sega (Genesis) é **Esquadrão de Batalha**. Dois amigos são levados como reféns pelo inimigo. Você terá de resgatá-los, atacando a fortaleza inimiga com o seu lutador. Sua missão é fazer com que desapareça tudo à volta, até acabar com os inimigos. O jogo pode ser condicionado para controlar o número de créditos (até três), número de vidas por crédito (até cinco) e o número e velocidade das balas do inimigo.

Você vai aperfeiçoar suas armas mais elementares, destruindo as armas de um inimigo que aparece periodicamente. Isto exige tiros múltiplos ou uma bola de fogo. A dica é poupar pelo menos uma bola para situações de emergência.

VIDEOGAME TAMBÉM TEM SUA MUSA: O CINEMA

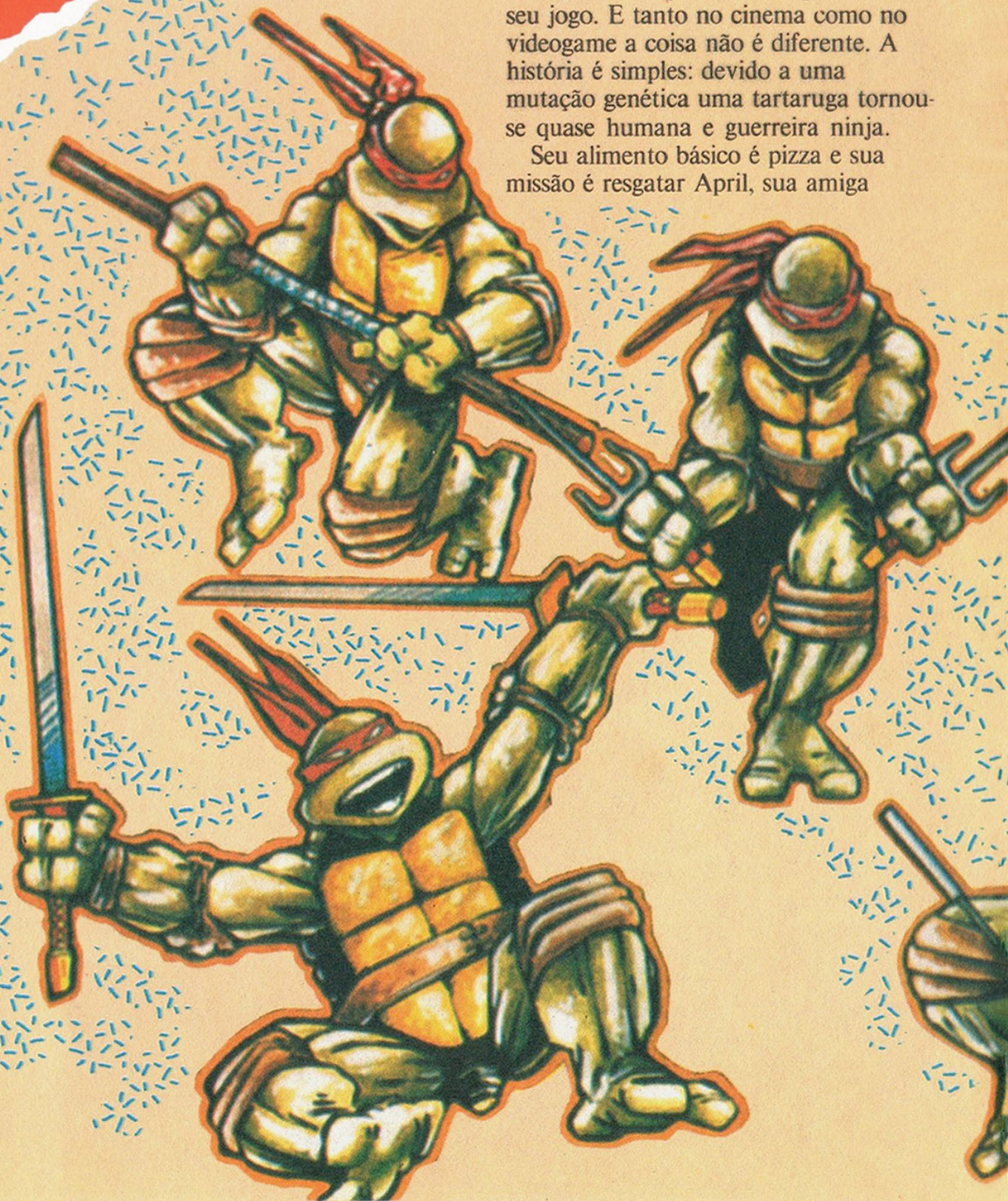
Quem diria... mas os maiores sucessos cinematográficos estão virando cartuchos! Só que no videogame você faz o seu próprio filme. Pelo menos pode fazer com que o vilão ganhe até o final ou que seja descartado logo de cara. A decisão é sua.

Como no cinema, os melhores sucessos de bilheteria transformados em videogames trazem muita emoção e perigo. De repente, você pode ser atacado por fantasmas, aves de rapina, dragões, criaturas malignas, seres diabólicos e por aí afora. Você tem que aprender a se defender.

Pra começar, terá de atravessar desfiladeiros, penhascos e labirintos. Enfrentar inimigos que estão por toda parte. Mas é empolgante. Afinal, você também participa da história, sendo um outro protagonista. É so escolher as armas e partir para a luta.

TARTARUGAS NINJA

As Tartarugas Ninja fizeram grande sucesso nos Estados Unidos. No Brasil começam a despontar. Não podia faltar seu jogo. E tanto no cinema como no videogame a coisa não é diferente. A história é simples: devido a uma mutação genética uma tartaruga tornou-se quase humana e guerreira ninja.

Seu alimento básico é pizza e sua missão é resgatar April, sua amiga

humana que está seqüestrada. O jogo tem quatro longas fases, onde você deve alimentar sua tartaruga mutante. Lembre-se, a pizza faz aumentar a força da tartaruga. Não se preocupe, pois alimentá-la não é difícil. Você pode conseguir vários pedaços de pizza na saída do esgoto, logo na primeira fase. Pegue um pedaço e saia. Pode repetir este processo. Os riscos são mínimos.

O mais difícil é desarmar as bombas, não? Uma dica: passe pelas primeiras bombas até chegar à última, sem desarmá-las. Você deve desativar as quatro bombas de trás para a frente. Segredo? Bem, terá que deixar sua tartaruga morrer. Fazendo isso o relógio volta ao zero e aí você ganhará dois minutos para desarmar o resto das bombas.

Recomenda-se nunca deixar uma tartaruga morrer. Quando suas energias estiverem no fim, basta trocar por outra. Recarregar as energias de Donatello, Leonardo, Michelangelo e Rafael não é tarefa do outro mundo. É só entrar no bueiro e pegar o pedaço de pizza. Entrar no bueiro e sair, esta é a dica. Faça isso sempre e quando necessitar de energia.

ROBOCOP

Robocop, o policial do futuro, nasceu dos destroços de um tira assassinado em Detroit, nos Estados Unidos. A idéia de usar o corpo, dotando-o de cérebro e membros eletrônicos, foi da empresa O.C.P. Objetivo: combater os criminosos da cidade e prender todos os marginais. Era perfeito...até que descobriram uma falha na sua programação: não podia atacar nenhum membro da O.C.P.

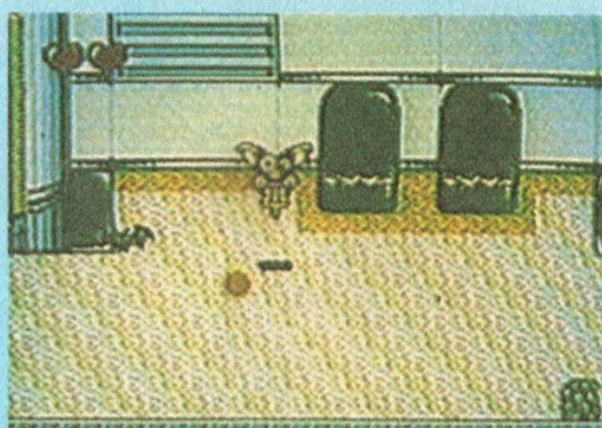
Nesse videogame, seis missões são apresentadas a Robocop. Todas elas têm a mesma finalidade: destruir Dick Jones, o vice-presidente da O.C.P., o grande vilão da história e assassino do policial transformado em Robocop. O jogador deve pegar todas as armas possíveis, pois deverá enfrentar muitos criminosos que odeiam policiais. Quando quiser trocar alguma delas basta apertar a tecla "Select".

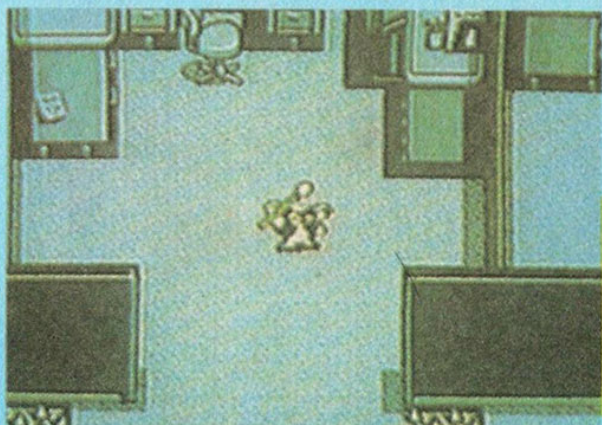
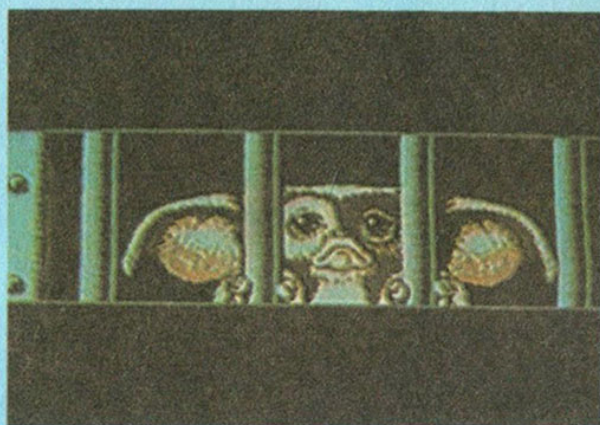
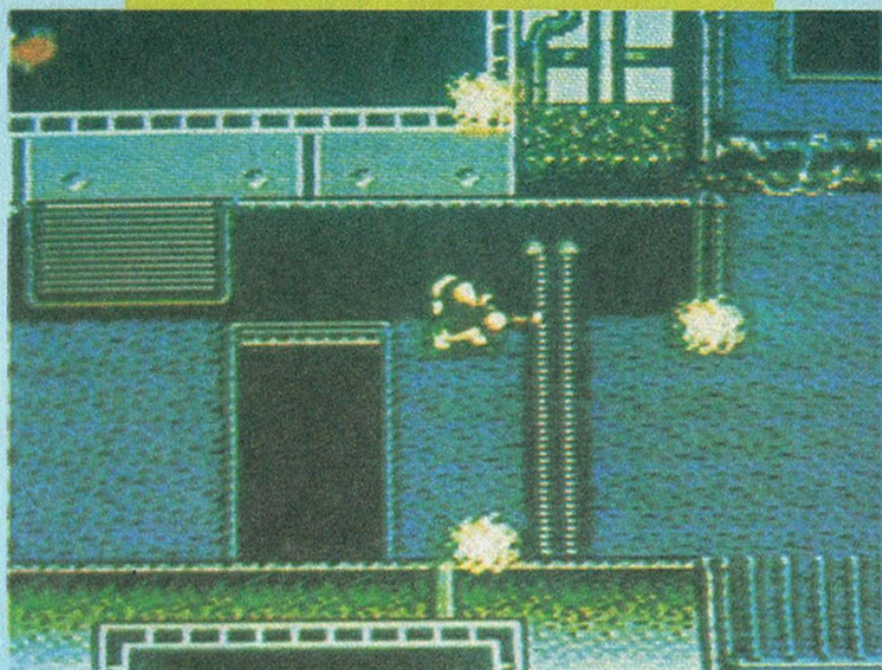
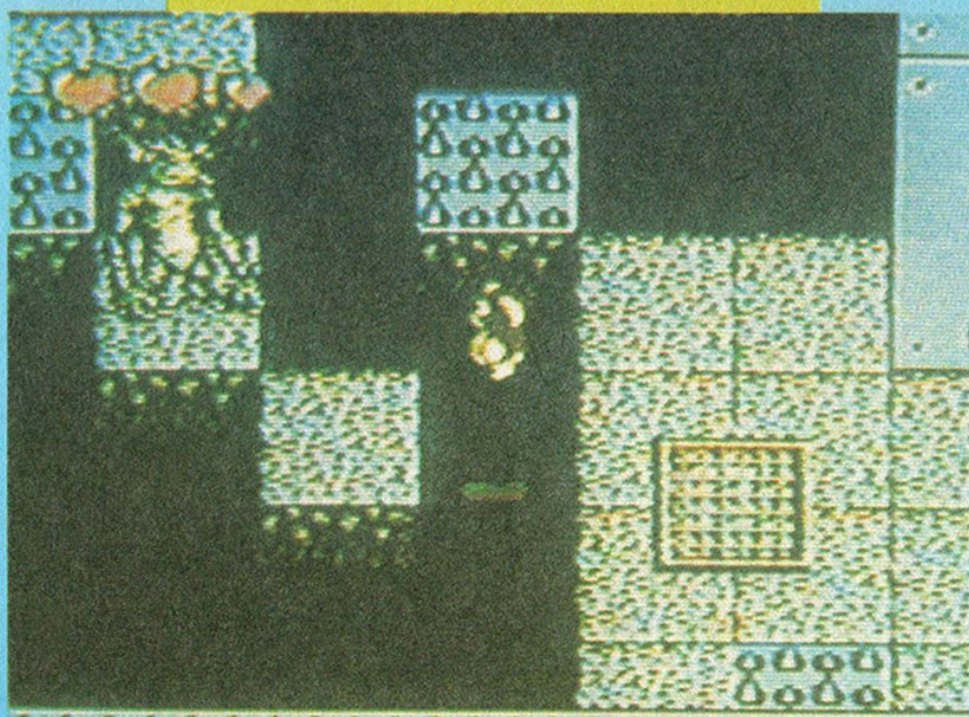
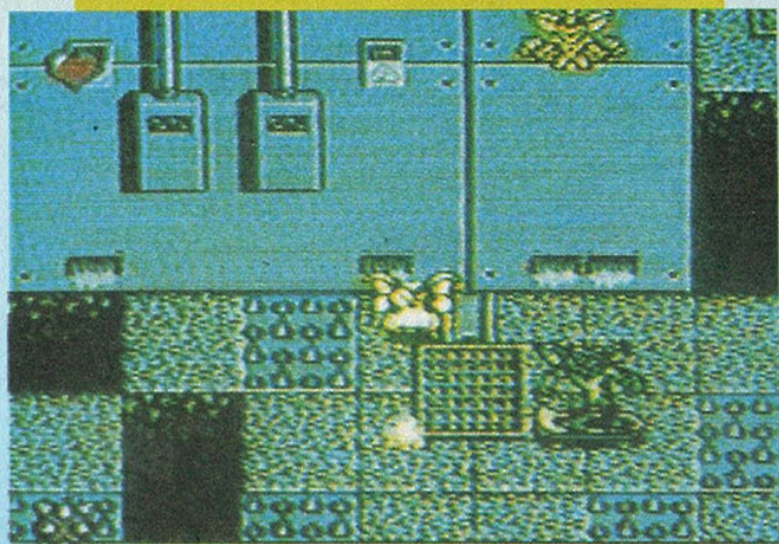
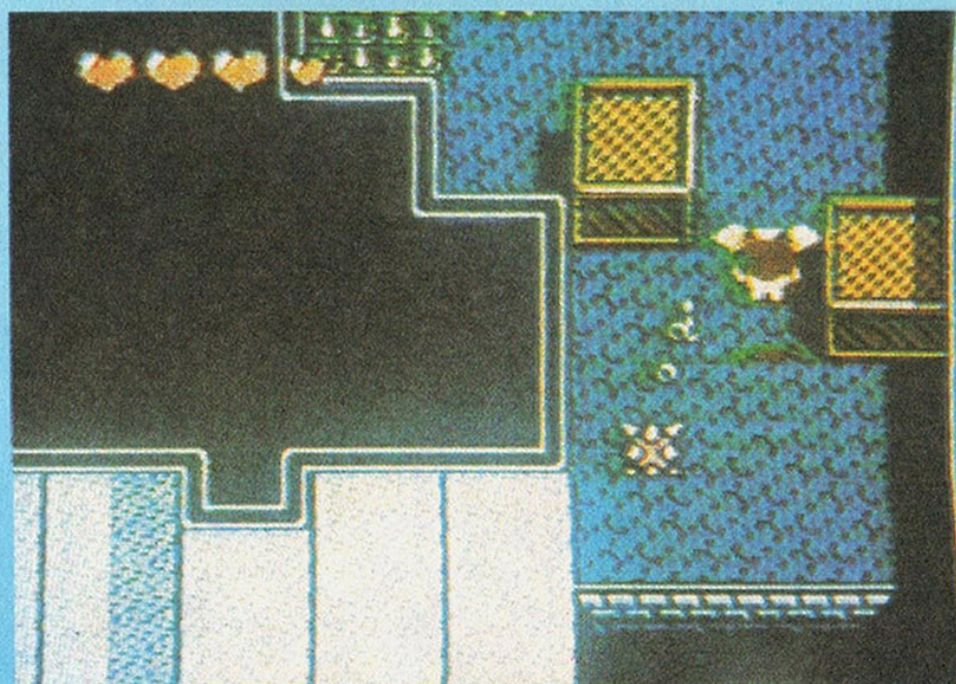
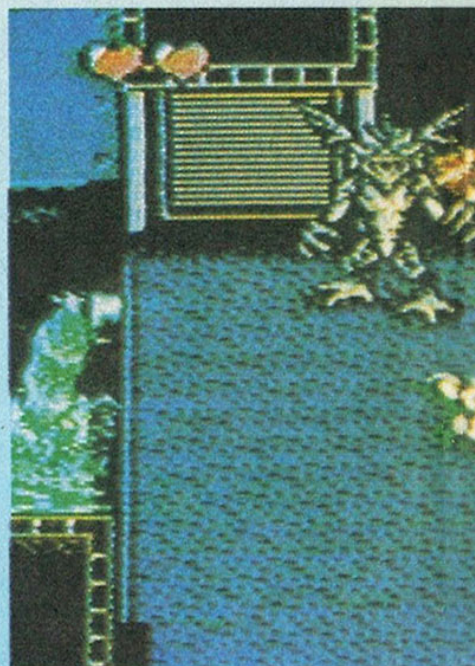
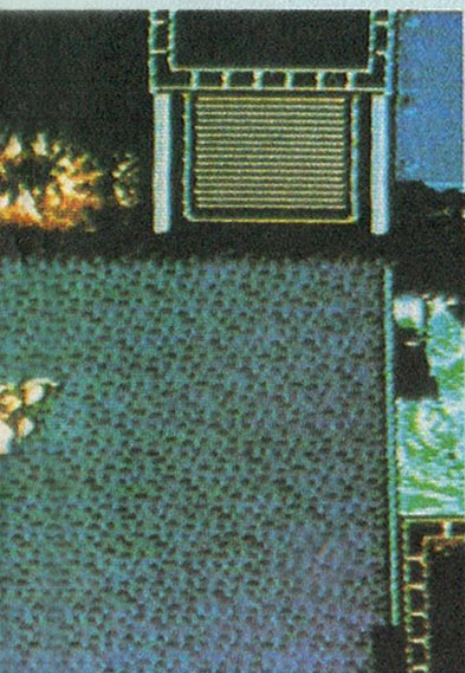
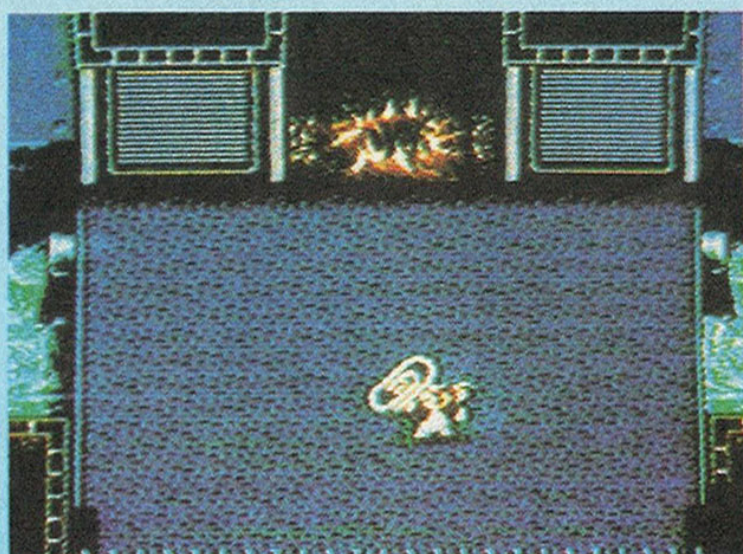
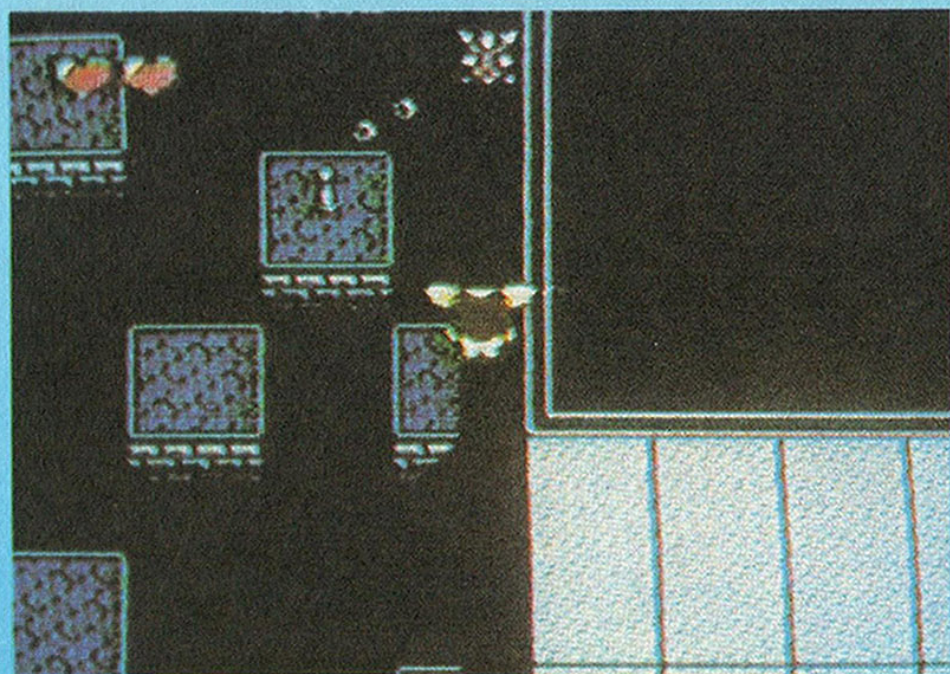
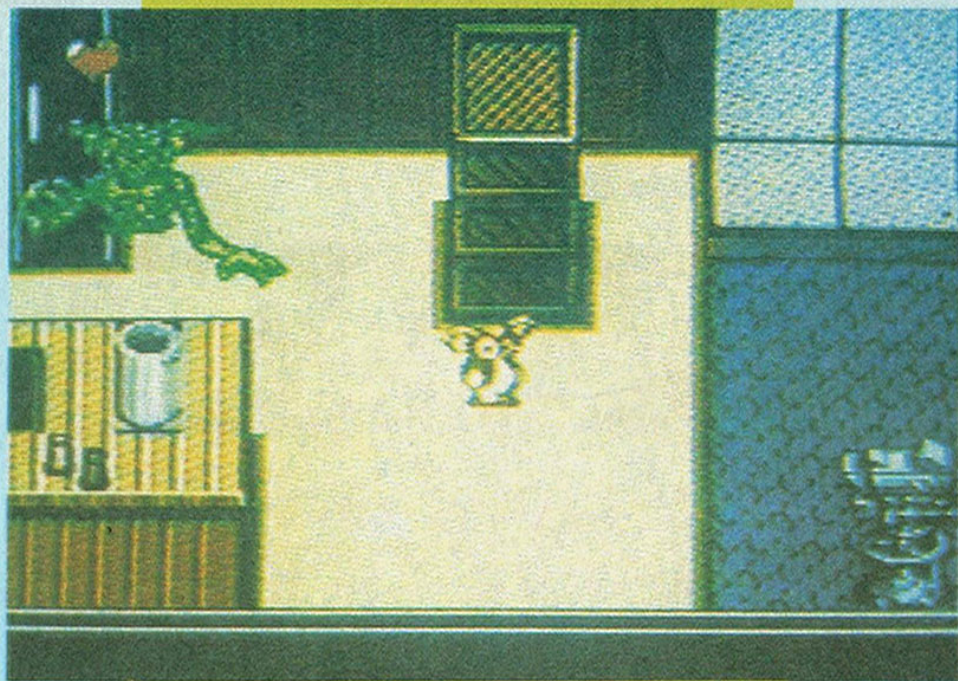
Veja algumas dicas. Cuidado com as ruas, pois de qualquer janela um bandido pode atirar em você. Para concluir todas as missões deve estar com força total. Portanto, recarregue energia nas suas respectivas unidades. E, para derrotar o robô-guarda de Jones, basta se agachar e atirar no ponto vermelho. Missões cumpridas!

GREMLINS 2

Prepare-se! Ao percorrer o arranha-céu Clamp Plaza você terá que enfrentar os endiabrados monstrinhos, soltos e fazendo o maior inferno... Cuidado com o escritório de Billy, no sistema de ar condicionado, no saguão do edifício, no escritório do presidente Clamp, no laboratório de genética e até no centro de controle.

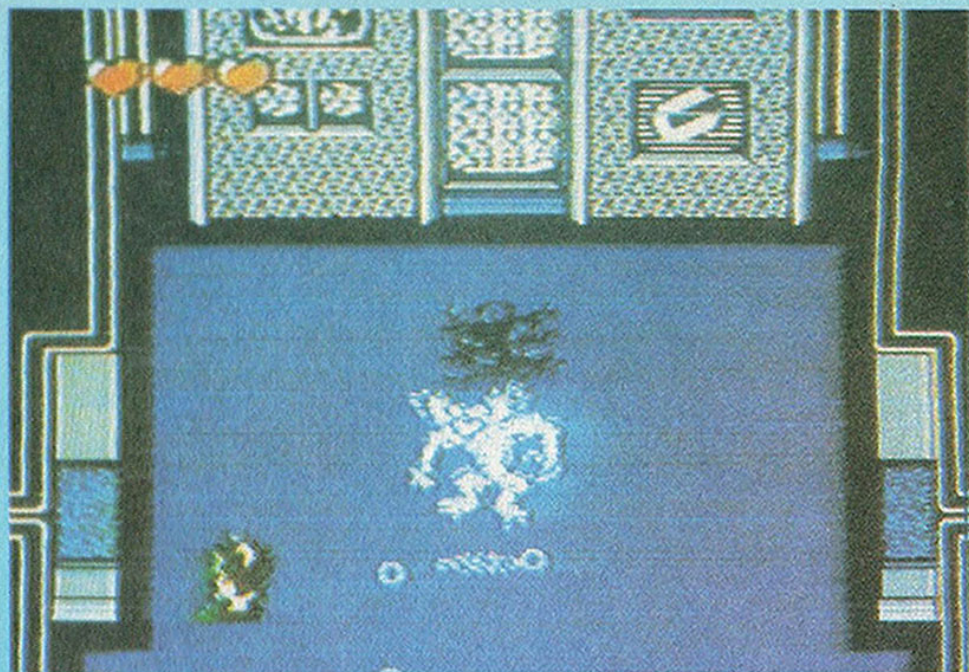
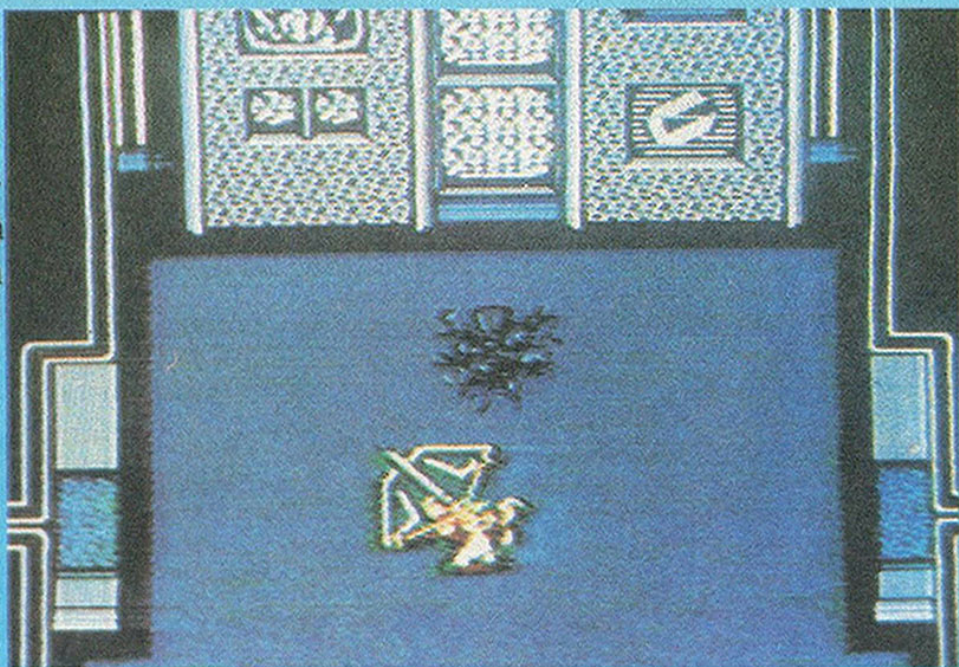
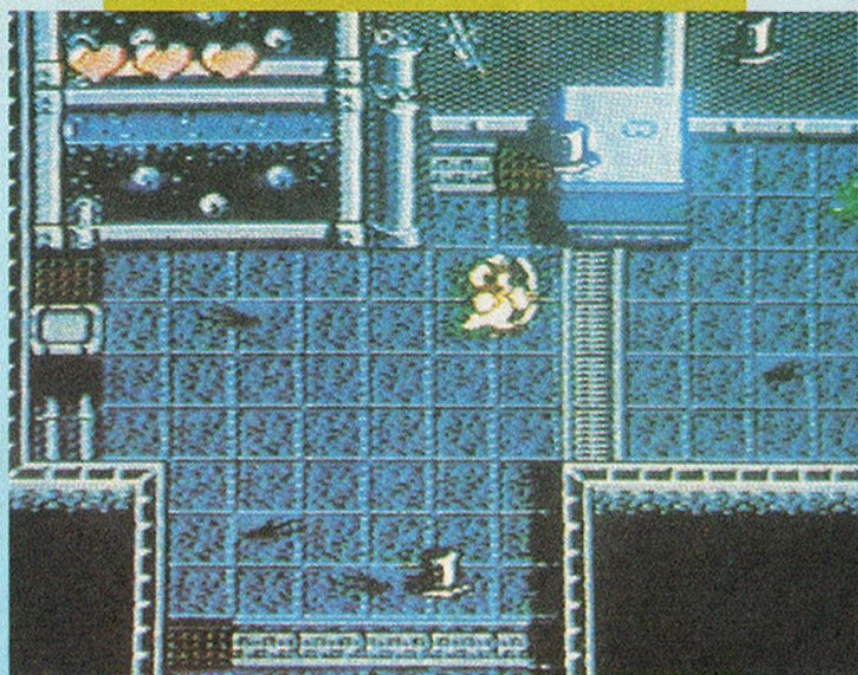
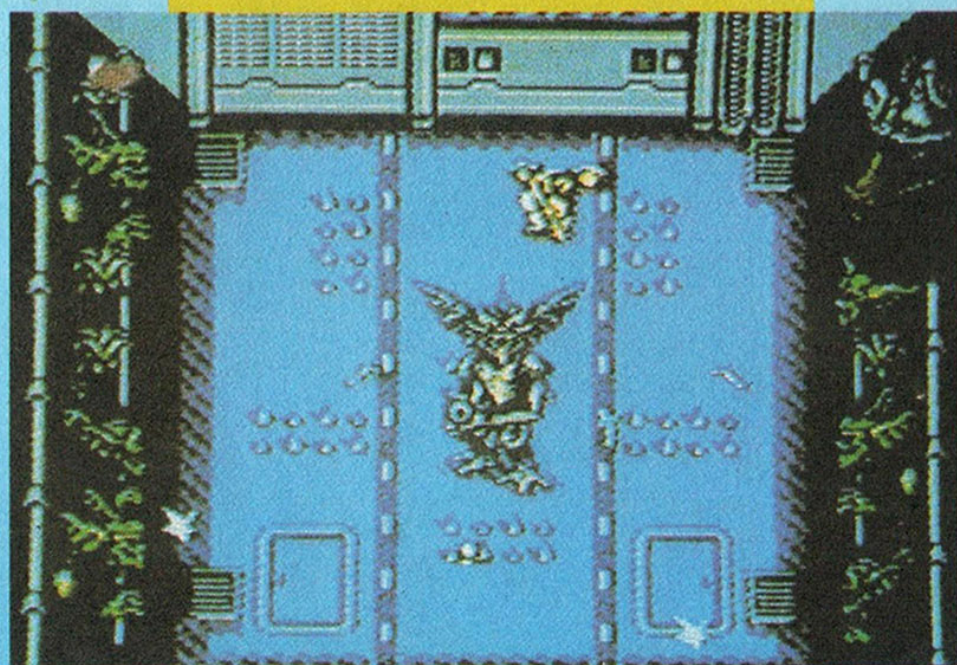
No prédio mais "inteligente" dos Estados Unidos, os Gremlins vivem aprontando e fazendo o maior auê. Tem um que é intelectual e quer assumir o comando dessa civilização. O jogo é gostoso. Sua missão nada mais é que acabar com a festa desses adorados monstrinhos. Vamos lá?

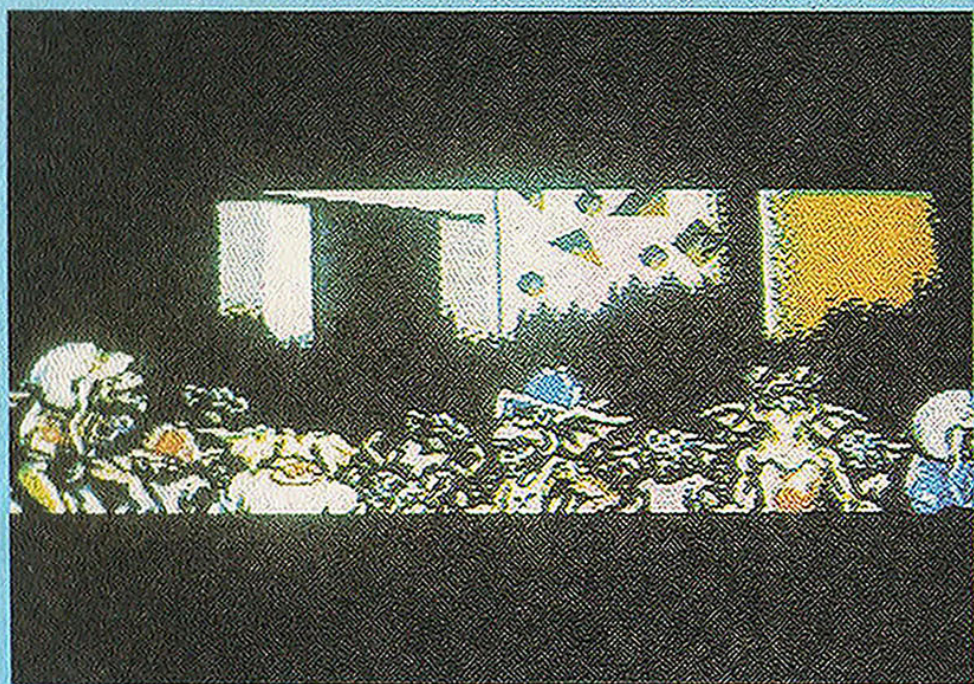
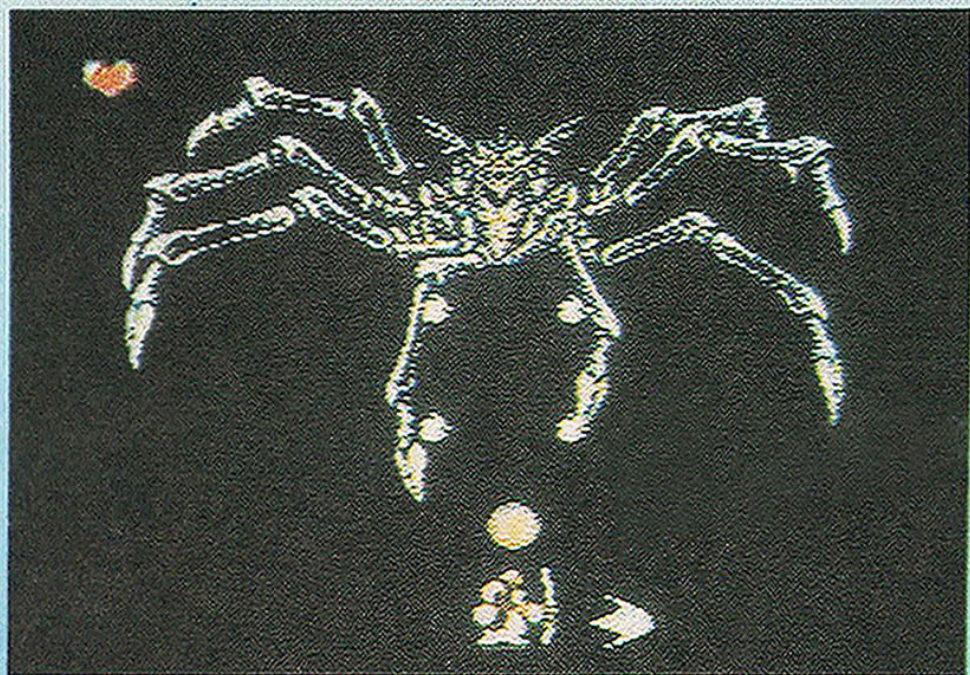
Mr. Wing está sempre querendo vender itens a você. Ele está aberto 24 horas por dia: assim você pode comprar vidas extras, energia extra e propulsores de arma.

Os bastões saltadores que estão espalhados pelo jogo concedem a Gizmo o poder de ser invencível por um tempo limitado.

As storyboards seguem o enredo da versão do filme Gremlins 2. Entre os estágios um e dois, Gizmo é capturado por Gremlins e é atirado num sistema de ventilação do edifício.

Você pode comercializar seus tomates por fósforos, caso você alcance o escritório de Billy no fim do estágio um.

Pegue um propulsor de arma na loja do Mr. Wing para converter seus fósforos em ameaças triplas.

Ao atacar este Gremlin verde você deve disparar em diagonal enquanto permanece em movimento, mas certifique-se para não cair no ladrilho móvel.

Para derrubar este Gremlin radical, posicione-se no alto e dispare nele para baixo.

Um dos seus maiores desafios é evitar (e eliminar) bastões que oscilam como este.

Mohawk é seu adversário no fim do estágio dois. Uma estratégia de vitória inclui disparar em movimento. Seu padrão não deve ser difícil demais de imaginar.

Uma vitória traz para você um infinito suprimento de clips de papel. As armas podem ser cruéis, mas elas levam você ao próximo nível.

Sua habilidade de saltar deve melhorar enquanto você progride através do jogo. O número de locais seguros nos quais aterrissar diminui à medida que os perigos se multiplicam.

Fique especialmente alerta quando caminhar através da cozinha, que é realmente o cenário para um show culinário. Gremlins surgem do piso com Gizmo em suas vistas.

Estes Gremlins - morcegos de tamanho avantajado - são seu único desafio no cemitério. Dispense-os rapidamente ou eles se tornam extremamente perigosos.

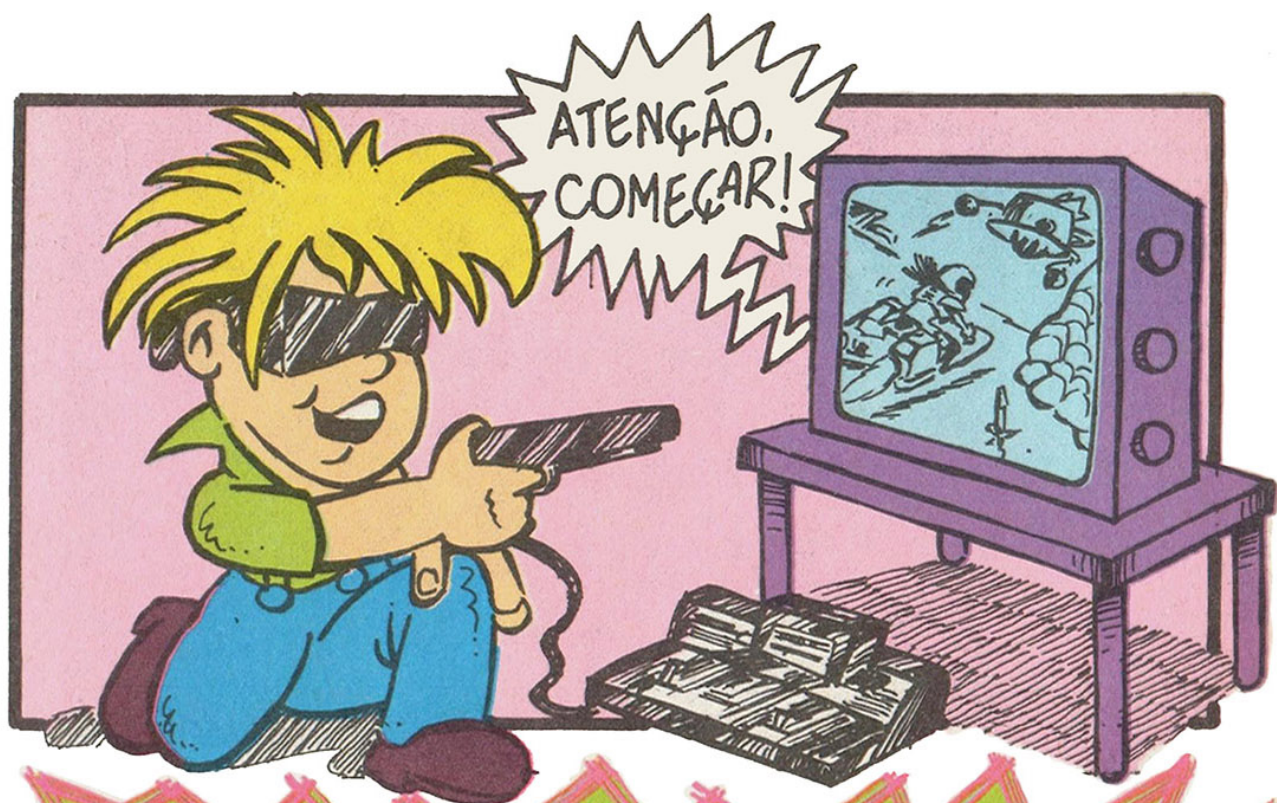
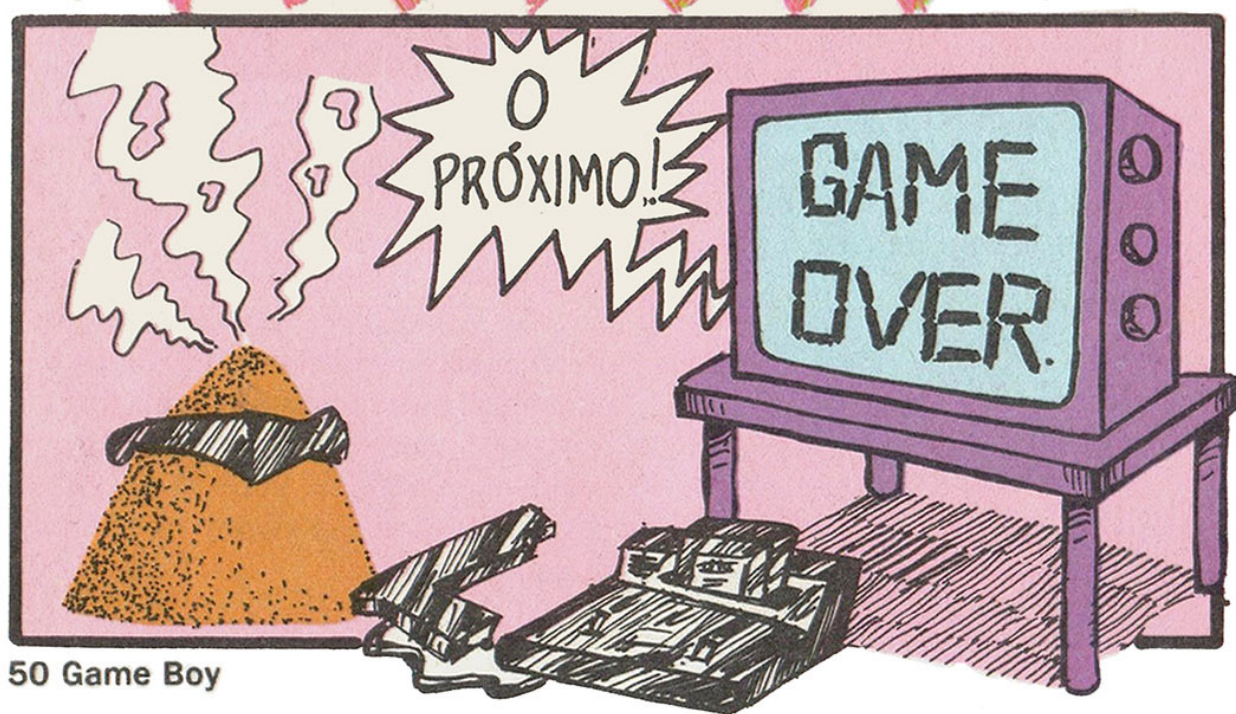
Plataformas móveis e lagos de larvas adicionam até mais risco à sua traiçoeira jornada. Não pare de saltar.

Engalfinhar-se com este Gremlin fica doloroso ao enfiar seu dedo numa tomada elétrica. Tente posicionar-se tão longe dele quanto puder, e lance uma firme corrente de clips de papel.

Após conquistar o Mohawk Elétrico, você finalmente ganha uma arma real: um arco-balista.

Cuidado com este Gremlin rodopiante no quarto estágio. Ele gira como um tornado enquanto atira cartolas contra você.

Certifique-se de fazer uma última visita ao onipresente Mr. Wing; assim você pode lançar a força em seu arco-balista.

A seção média de Mohawk, o chefe final, é vulnerável; assim, concentre o seu fogo naquela área.

Quando você tiver derrotado Mohawk, Billy vencerá o resto dos Gremlins no saguão de Clamp. A cidade está segura novamente!

DICA

Visite Mr. Wing sempre que puder. Os propulsores de arma que ele oferece são especialmente valiosos para você, e deve impulsionar a força em suas formas tão freqüentemente quanto possível, se você tiver uma chance razoável de depor os chefes do estágio quatro.

ATENÇÃO, COMEÇAR!
ZING
KRAS
POING
O PRÓXIMO!
GAME OVER.

Não perca todo sábado pela manhã, na TV Record, o programa "Game Master"
Patrocínio: Tec Toy e Super Charger

DIMENSÃO

Procure hoje mesmo uma perto de você e venha conhecer o que há de melhor em videogames.

TATUAPÉ
R. Santa Virgínia, 107
CEP 03084
Tels.: (011) 217.7161 - 296.4928

VILA MARIANA
R. Afonso Celso, 771
CEP 04119
Tels.: (011) 573.8151 - 573.8152

CENTRO
R. Xavier de Toledo, 210
2.º andar - CEP 01048
Tels.: (011) 36.3226 - 34.8391

SANTANA
R. Alfredo Pujol, 481
CEP 02017 - Tel.: (011) 950.9510

CAMPINAS
Av. Andrade Neves, 1654
(Castelo) CEP 13015
Tel.: (0192) 41.6828

SANTO ANDRÉ
R. Pde. Manoel da Nóbrega, 236
CEP 09080

Super Famicom

DETONANDO MESMO!!!
A REVISTA NEW KIDS ESTÁ DA HORA...
SE LIGA: GENTE JOVEM, GENTE ROCK...
TODO MÊS, NA BANCA MAIS PRÓXIMA...
ESPORTES RADICAIS, GATINHAS, MUITA MÚSICA